

LA REVISTA DE JUEGOS DE ROL MAS VENDIDA DEL MUNDO

LOS GUARDAS
DE LA CARAVANA



DragonTM MAGAZINE

EDICION ESPAÑOLA · NUM. 16 · 475 PTAS.

... ¡Y UN SORPRENDENTE
MODULO
NAVIDEÑO!



TODO
SOBRE LA
GEN CON

94

LOS PNJ AL RESCATE:

- CORTES Y CORTESANOS
- MALOS, MUY MALOS
- LOS ENEMIGOS DE SIEMPRE



8 414090 102452

00016

Número 16
Diciembre 1994

EDICION EE.UU.

Publisher:
James M. Ward

Fiction Editor:
Barbara G. Young

Assistant Editor:
Dale A. Donovan

Art Director:
Larry W. Smith

EDICION ESPAÑA

Director:
Luis Vigil

Redactor Jefe:
Francisco José
Campos

Redactores:
Jaime Alba
Laura Balestra
Angel Carrillo
Luis d'Estrées
Ricard Ibáñez
Mariano Liwski
Alex Miquel
Lluís Salvador

Traductores
Laura Balestra
Enrique Garcés

Ilustrador Cabeceras
Xavier Masquera

Corrector de Estilo
Francisco Solsona

Diseñadores Gráficos
Miguel Angel
Escobar
Luis Guillén
Antonio Sánchez

Director de
Producción
Hans L. Kötz

Director Comercial
Francisco Morales

Director de
Publicidad
Angel Somoza

SUMARIO

ARTICULOS

16 CORTES Y CORTESANOS

Un rey necesita soldados, pero también diplomáticos, cocineros y hasta juglares.

22 MALOS, MUY MALOS

Un buen villano nunca morderá el polvo con facilidad, sobre todo si sigues estos consejos.

26 EL PNJ EN SIETE FRASES

Convierte a los PNJ en gente de verdad sólo con siete simples frases.

30 ¡TU, OTRA VEZ!

Los peores enemigos son aquellos que no olvidan (y que nunca mueren).

39 EL CODIGO DE HONOR DEL MASTER

Seis cosas que puedes hacer para mejorar tus partidas.

42 ¿DONDE ESTABAS TU EN EL '94?

Completa información sobre la GEN CON 94 en España

MODULOS

48 TRES CAMELLOS Y UN TRINEO

(Módulo para RuneQuest, 3 P] y máster)
La verdadera historia de la Navidad en el Mundo Disco (y por qué la celebran más bien poco).

54 GUARDAS DE CARAVANA

(Módulo para D&D, niveles 6-8)
¿Por qué será que los trabajos sencillos son siempre los que más se complican?

SECCIONES

4 EL RUGIDO DEL DRAGON

¡OIGAN, OIGAN!, habla el Dire.



6 PLUMAS ENVENENADAS

Si tú nos escribes, nosotros te responderemos.

10 EL ORACULO DE LOS DIOS

Aceptamos todo tipo de consultas, excepto las que versan sobre Hacienda.

11 + 3 EN CARISMA

O cómo ensanchar tu círculo de amistades, por el precio de un sello.

12 EL HERALDO DE LA CORTE

Las movidas roleras más sonadas del país.

13 EL ZOZO DE LANHKMHAR

Lo único que no controlan las cotizaciones de Wall Street.

62 RUNAS Y PERGAMINOS

Una biblioteca más que ideal, para disfrutar entre partidas.

63 JAQUE MATE

Lo más nuevo, lo más atractivo, lo más interesante del mes.

64 CON PIES DE PLOMO

Adornan la partida, se pueden coleccionar y pintar...

65 BYTES Y MAZMORRAS

Del disquette al CD-ROM, todo puede iluminar nuestro ocio.

66 LA ULTIMA TIRADA

Reflexión, despedida y cierre...



EL RUGIDO DEL DRAGON

En muchas sociedades primitivas, antes de considerar que un adolescente es un miembro de pleno derecho de la sociedad, antes de aceptar que se ha hecho mayor de edad, el interfecto ha de pasar una prueba, o someterse a un rito de iniciación. De algún modo, ésa es la confirmación oficial de su estatus.

Pues bien, yo diría que, los pasados días 11, 12 y 13 de noviembre, el mundillo español del rol, esto es: los aficionados a jugarlo y las empresas que les servimos, pasamos nuestro rito de iniciación. Y lo digo en la euforia que sigue al haber llevado a buen término la recién celebrada Gen Con. Un hito que, nadie se atreverá a negarlo, queda para la historia del rol en España como la primera auténtica reunión «urbi et orbe» de los aficionados nacionales al JdR.

Para ver el motivo por el que tal afirmo, repasemos, someramente y desde el punto de vista de los dos colectivos, el aficionado y el profesional, lo sucedido en esos días. Y empecemos por el segundo colectivo: el profesional. Respecto al mismo, podemos estar orgullosos de la respuesta dada a la Gen Con por el mismo.

En efecto, si algo hay en la Gen Con de lo que podamos estar especialmente satisfechos es del hecho de que en las Atarazanas estábamos todas las empresas que fabricamos y comercializamos rol y juegos o accesorios afines. Con la lamentable excepción de Games Workshop (cuyos componentes españoles habrían venido, pero que no recibieron el «placet» de la Gran Bretaña), allí estábamos todos los editores de rol, todas las revistas especializadas, empresas de actividades paralelas y una selecta representación del sector tiendas. Lo que es más, hemos sabido que alguno que no vino (por aquello de ser la primera edición y el esperar a ver...) lamenta ahora su decisión... y aguarda la próxima edición para subirse al carro.

En cuanto a los aficionados, ¿qué puedo decir de vosotros, aparte de que habéis sido maravillosos? Unas primeras cifras, no comprobadas, hablan de ocho mil visitantes a la Gen Con, dos mil quinientas iniciaciones al JdR. ¡Gracias a todos los que vinisteis! Con vuestra educación y civismo, alegría y saber estar, distéis réplica, más que adecuada, a quienes quieren ver en el rol negras tendencias que en él no hay...

Pero hay más, más: pues también acudieron los medios de difusión (algunos tan desinformados como siempre: parece que no quieren enterarse), a cubrir el evento, que salió en los papeles y en la caja boba. Y también vinieron algunas autoridades, en lo que parece ser el indicio de una posible colaboración, por parte de los estamentos oficiales, para futuras Gen Con. ¡Aleluya!

Podría seguir así rascando las cuerdas del arpa de la satisfacción y cantando las alabanzas de tan memorable reunión, de tan reciente celebración... pero los buenos bardos saben que es mejor dejar enfriar los ánimos, y cantar las epopeyas a tiro pasado. Así que ruego sean tomadas estas líneas, apresuradamente pergueñadas, como lo que realmente son: un primer apunte de la primera, única, pero repetible, Gen Con. Tendremos tiempo de volver a batir el cobre. Y a empezar a planificar la siguiente edición.

Pero eso tendrá que esperar al próximo febrero, pues como bien saben los que nos siguen desde antaño, ni en enero ni en agosto sale el **DRAGON** a la calle. Por eso, por nuestra ausencia del próximo mes, me voy a permitir felicitar a los que me leéis las próximas fiestas de Navidad y desear que el año nuevo nos traiga lo mejor a los roleros. ¿O es que no nos lo merecemos?

—Luis Vigil

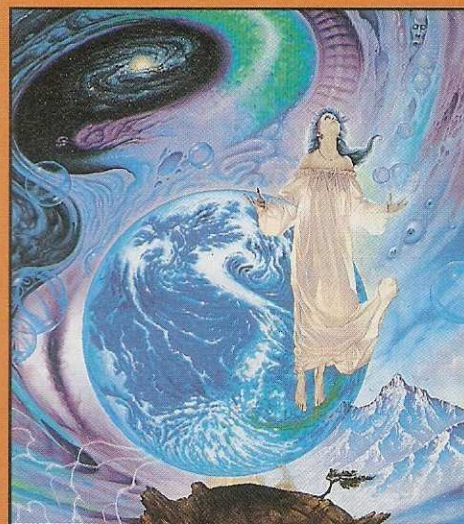
P.S.: La ilustración de cabecera es un hombre-dragón, diseño precolombino, en una pieza de cerámica hallada en Panamá.

DRAGON® Magazine and DUNGEON® are published by TSR Inc., P.O. Box 756 (201 Sheridan Springs Road), Lake Geneva W1 53 147, United States of America. DRAGON and DUNGEON are registered trademarks of TSR Inc. Editorial material on this issue was published in DRAGON® issue 184 ("Courts & Courtiers", "Really Good Bad Guys", "The 7th Sentence NPC", "You Again!") and DUNGEON® issue 26 ("Caravan Guards") and is copyrighted 1994 TSR Inc. All Rights Reserved in English and Spanish. Published here by permission of TSR Inc. All rights to the contents of this publication are reserved, and nothing may be reproduced, in whole or in part, without first obtaining permission in writing from the publisher. Material published here does not necessarily reflect the opinions of TSR Inc. Therefore, TSR will not held accountable for opinions or mis-informations contained in such material. ® Designates registered trademarks owned by TSR Inc. Most other product names are trademarks owned by the companies publishing those products. Use of the name of any product without mention of trademark status should not be construed as a challenge to such status. Copyright© 1994 TSR Inc. All Rights Reserved. All TSR characters, character names, and distinctive likenesses thereof are trademarks owned by TSR Inc.

Copyright© Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en este idioma. El material publicado en Dragón Magazine no refleja, necesariamente, las opiniones de Ediciones Zinco. Por consiguiente, la empresa editora rechaza toda responsabilidad inherente a las opiniones aquí manifestadas o cualquier información errónea publicada. Todo el material publicado en Dragón Magazine se convierte en propiedad exclusiva del editor, a menos de que se haya llegado a acuerdos específicos al respecto, antes de su publicación. Dragón Magazine agradece el envío, no solicitado, de material escrito o gráfico; sin embargo, el editor no puede, en ningún caso, aceptar responsabilidades por tales envíos. El material enviado nunca será devuelto, por lo que sugerimos el envío de fotocopias, o bien copias en disquettes de ordenador, nunca de originales.

Dragón Magazine, número 16, diciembre de 1994. Edita: Ediciones Zinco S. A.; Avenida de Roma 157, 9º; 08011 Barcelona, España. Director de Publicaciones: Luis Vigil. Exclusiva de Publicidad: A.S., Pacífico 2, 3º, 1ª. Tel: 408 06 74. Telefax: 340 37 55. Grabados: MC. Imprime: Lerner. Distribuye: Coedis, S. A., Avenida de Barcelona, 225, Molins de Rei, Barcelona. Depósito Legal: M/7398/93

Impreso en España. Printed in Spain
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla:
475 Ptas (Incluye transporte)



La portada de este mes es una ilustración de Fred Fields, que servirá de portada a la nueva caja del Vademecum de Forgotten Realms que va a ser editada en los Estados Unidos. Caja en la que nada cambia en el interior, y que sólo tiene de nuevo su ilustración, ésta...

2 PLUMAS ENVENENADAS



Una vez más, metemos la mano en el buzón con toda confianza, a pesar de que hay cartas que muerden. Es uno de los pocos inconvenientes de trabajar en una redacción tan medievalmente fantástica como es la de DRAGON.

Saludos a todos, soy el Señor Oscuro. Desde mi escondida torre de Dol Gudur, por fin me decido a escribir mi segunda o tercera carta, en vista de que las otras no han tenido respuesta. En primer lugar, quisiera hacer unos comentarios sobre muchas cartas que leo en vuestra revista, en las que se piden módulos para otros juegos que no sean AD&D. La verdad es que no entiendo el por qué de estas peticiones. Y os preguntaréis «¿qué está diciendo este tío?» Pues no, no lo entiendo, porque lo que importa de un módulo o aventura es el guión, y no si los PNJ y monstruos son de este o de aquel juego. Creo que somos lo suficientemente inteligentes y que estamos capacitados para adaptar un módulo a cualquier tipo de juego y mundo. Lo que importa es la idea y no los puntos de vida de tal monstruo. Creo que muchos estaréis de acuerdo conmigo y otros, no, pero que nadie me diga que es imposible adaptar los módulos. Y precisamente juego poco a AD&D, prefiero el Rolemaster, pero cada mes me compro DRAGON, porque los módulos, ayudas, etcétera, me parecen muy completos y originales. Así que menos quejarse y a trabajar un poco, que queremos que nos lo den todo masticado.

Bueno, pasando a otro tema, yo formo parte de un club llamado Cofradía Crudelroth, somos unos quince socios estables y algún que otro orco despistado. Jugamos a SA, Rolemaster, Vampiro, Cyberpunk, Cthulhu y alguna que otra cosilla. Hace poco editamos el primer número de nuestro fanzine, llamado El Engendro, una copia del cual fue enviada a vuestra redacción, y me gustaría saber si ha llegado a vuestras manos, pues

lo enviamos a finales de julio. En estos momentos, estamos preparando el siguiente número, así que si estáis interesados en colaborar sólo tenéis que mandar una cartita, ¿vale?

Bueno, paso de alargarme más, que Morgoth os acompañe y su maléfico poder os dé fuerza contra el bien.

Cofradía Crudelroth
Kasal de Joves de Roquetes
C/. Vidal i Guasch, 7-11
08033 Barcelona

*Tolkeniano de nuestras entrete-
las: si tu postura abundase más en
este mundo del rol, además de
que todo el mundo se entendería
mucho mejor, DRAGON sería la
revista número uno en toda la ga-
laxia. Quizá tengas razón, hay a
quien le gusta que se lo den todo
hecho, pero por suerte también
hay ejemplos tan edificantes como
la tabla de equivalencias entre dis-
tintos juegos creada por
Cronópolis para Universo.*

Aunque esté feo decirlo, nues-
tro archivo es en ocasiones un ca-
os, y el material juega al escondite
con nosotros de vez en cuando...
eso sin contar con la desinteresada
colaboración de Correos, que ejer-
ce de David Copperfield con los
sobres un poco grandes. Acusamos recibo de vuestro fanzi-
ne (véase Heraldo) y pedimos dis-
culpas por el retraso, pero la pro-
gramación de DRAGON para este
año ha sido pura Fórmula 1: tene-
mos la maldita manía de llegar
siempre puntuales al quiosco cada
mes, y eso impone muchas servi-
dumbres.

Ya que traes a colación el tema
de cartas y respuestas, quisiéramos
decir algo para todos nues-
tros lectores. Aparte del problema
de las cartas que se pierden o que
no nos llegan, tenemos el de su
enorme número. Raro es el día

que no se reciben de cuatro a diez
misivas para DRAGON (y no todas
ponen en el sobre que son para
DRAGON, mira que os lo tenemos
dicho), así que nos hemos visto
obligados a empezar a seleccionar
las cartas para publicar. Sorry,
boys. El interés general y la origi-
nalidad son dos de los criterios
que aplicamos: todos queremos
que Plumas Envenenadas sea un
foro abierto y vivo para quienes vi-
vimos el rol, no un simple espacio
para contar batallitas o repetir
cuestiones que aburren hasta a las
ovejas.

Hola, amigos de DRAGON
Magazine:

Primeramente, deciros que no
soy jugador de rol, estoy más inte-
resado en los wargames, pero co-
lecciono vuestra revista desde el
primer número, porque me encan-
ta su estilo y presentación. Así que
quisiera pedir os un pequeño fa-
vor. Como ya os he comentado,
estoy más interesado en los jue-
gos de guerra, y más concreta-
mente en los de la casa Games
Workshop (con sus pros y sus con-
tras). Así que el pequeño favor
que quisiera pedir os es si podéis
publicar en un rinconcito de vues-
tra publicación un SOS, ya que me
gustaría ponerme en contacto con
jugadores de Warhammer, el jue-
go de batallas fantásticas, para
aprender su funcionamiento.
Puedo desplazarme a toda la pro-
vincia de Alicante y Valencia, más
lejos sería cuestión de hablarlo.
Llamad al (96) 533 35 82, y pre-
guntad por Fran. También podéis
escribir a:

Francisco Miguel García Blanco
Grupo Castellar, Bloque C,
Núm. 1
03802 Alcoi (Alicante)

P.D.: No cambiéis.

Bueno, ya empezamos con el
trastoque de secciones...
Sinceramente, nos halaga mucho
que compres DRAGON a pesar de
que te vaya más el WH. Seamos

honestos: sería mejor para ti que
comprases White Dwarf, la revista
oficial de Games Workshop, pero
si te gusta más la nuestra, que por
nosotros no quede, y ahí está tu
mensaje en la botella.

Queridos amigos del complejo
DRAGON:

Ante todo, con el fin de rehacer
vuestras mentes comunistas, os
doy la dirección buena del com-
plejo Alfa: Iván Quesada Machi,
Avenida Almadraza, 11,
Villajoyosa, 03570 Alicante,
Iglesia de la Universalidad. Y no
Iglesia de la Universidad, como
habíais dicho. Seguro que se trató
de un pequeño acto comunista
que se filtró en vuestro procesador
de textos. Pero debisteis daros
cuenta, ya que no darse cuenta
significa acto de traición y por lo
tanto, las consiguientes vacacio-
nes en los complejos de reeduca-
ción (EL ORDENADOR ES TU AMI-
GO). Vuestro ordenador del com-
plejo DRAGON, en su infinita sabi-
duría, me indicó en la última trans-
misión que debíamos ayudar a los
comunistas desgraciados y con-
vertirlos en gente de pro para el
Complejo Alfa. Así lo estamos ha-
ciendo la mejor escuadra de ague-
rridos esclarecedores, leales al or-
denador, y el mismo ordenador.
Después de unos cursos intensivos
de reeducación, unos cuantos la-
serazos y algunas muertes por trai-
ción, podemos sentirnos orgullo-
sos los esclarecedores y el ordena-
dor, tu amigo. Los comunistas se
adaptan bastante bien a las sesio-
nes de terapia, pero siempre hay
un comunista radical que quiere
romper con la utopía del Complejo
Alfa. Contra eso, el ordenador, en
su infinita sabiduría, ha decretado
el mejor remedio existente... La
ejecución sumará, cosa que
los esclarecedores se encargaron
de realizar más que encantados.

Tengo que daros las gracias por
el sabio consejo que nos disteis.
Ahora se lo digo a todo el mundo,
no os cerréis en vosotros mismos,
abrid vuestros círculos roleros a

toda la gente. Será mucho más divertido.

Gracias a esto hemos escapado un poco de la rutina, que últimamente consistía en matar, matar, matar (p) y pnj, nada de ir matando personas como algunos comunistas perturbados... juego al rol, pero no estoy loco). Ha sido un lapsus, perdonadme, me he ofuscado momentáneamente. He recibido alguna carta en agradecimiento por lo que dije en defensa de las féminas que juegan a rol. Cosa que nunca dejaré de gritar a los cuatro vientos: Chicas, jugad más. Necesitamos ese toque que sólo vosotras sabéis dar a nuestras partidas. Si alguien está interesado en contarme lo que sea de sus partidas, que me escriba y que me lo cuente. También **DRAGON** puede disponer de mí y de mi club si así lo desea.

Dos preguntas: ¿Sería factible adaptar el grimorio de *Shadowrun* al *Cyberpunk*? ¿Sería posible que montarais la próxima festorra rolera en Villajoyosa? Sin más que incorporar, me despido. Una gran revista. Genial. Seguid así, lo necesitamos.

Iván
Villajoyosa
(Alicante)

Tu amigo el Ordenador agradece la denuncia de estas actividades comunistas y mutantes que empañan la búsqueda de la felicidad en nuestro complejo, y se congratula sobremanera de que sus ebúrneos consejos sean fielmente seguidos por los leales esclarecedores. A tu servicio, ciudadano. Totalmente de acuerdo en el resto, a pesar de tratarse de temas un tanto trillados ya en la sección. Mensaje recibido.

Sí a los camaradas de M+D no les da un ataque de caspa por lo

peregrino de la idea, nosotros estaremos encantados de que adaptes el Grimorio a lo que quieras (¿y por qué no a Paranoia?). Si presentas candidatura válida, a lo mejor la GEN CON 2050 se celebra en Villajoyosa. A mandar.

Hola, roleros:

Después de buscar por la revista una buena forma de saludar, me decidí por ésa, espero que os guste. Más de uno se sorprenderá al ver esta carta publicada, me refiero a mis compañeros de fatigas. Eso si tengo suerte de que se publique. Hace tiempo, cuando la revista empezaba su andadura, me decidí a escribir. La carta debe estar en la barriga de algún ratón de vuestra redacción, porque no fue contestada. Puede que mi letra no fuese clara, o que me pasara haciendo preguntas. Llené un folio haciendo preguntas, y eso puede que ocupase demasiado espacio. Así que ahora escribo con ordenador, y no haré tantas preguntas.

No voy a extenderme con elogios, porque eso sería perder el tiempo subrayando lo obvio, y lo que ya ha sido aclamado, pues salta a la vista.

Debo decir que, a los que estamos separados de la civilización, nos resulta muy útil una revista de este tipo, que nos informa y nos anima en los momentos de debilidad, recordándonos que no estamos solos en este mundillo del rol. Nos enganamos hace unos años gracias (o por culpa) de un primo lejano mío, que me enseñó a jugar con unas reglas sacadas del *Star Wars*, en un ambiente a lo *Mad Max*. Rara mezcla, pero no se había traído sus aparejos. Así empezó todo. Pedidos por correo, viajes al

Exterior (así lo llamamos) y muchas penalidades lograron formar un grupo de juego que ahora está a punto de ser oficial. Hemos comenzado con el papeleo, espero que acabemos pronto.

Me gustaría que los señores encargados de las figuras del *Warhammer 40K* recapacitasen en su política de «¡más dinero!», y ofreciesen al comprador más atenciones. Lo de retirar del mercado las cajas de treinta figuras es una judiada, y tener que comprar cajas de cinco al precio que están...

Sigo con broncas, al leer la carta del elemento ese que se hace llamar Daniel M. Prada, publicada en **DRAGON** número 8, me alteró la sangre de rolero *cyberpunk*. Me gustaría explicarle que la revista no sólo es de *AD&D*, y paso de decirle lo buenos que son esos juegos y lo que se pierde. Yo no creo que haya más gente que piense como él. Y que se quede con su letra, que nadie se la quita.

Dejando de un lado los cabreos, me gustaría que publicáseis más módulos de otros juegos como *MERP*, *Cyberpunk*, *Star Wars*, *Stormbringer*, *La llamada*, *Vampiro*, *Mutantes en la Sombra*, etcétera. Ya he visto algunos, pero no me llegan. (¡¡Quiero más!!)

Me encanta como escribe Francisco J. Campos, y también cómo lo hace Luis Vigil (el *Dire*), aunque éste es más duro y directo. Creo que, en mi modesta y humilde opinión, los artículos sobre juegos y complementos de la sección *Jaque Mate* deberían ser más densos, ya que es un espacio reducido el que ocupa, sólo una página, y así aportaría más datos al lector. Por último, quisiera saber si los lectores pueden enviar módulos de cosecha propia para que fuesen publicados.

Aunque la carta me ha salido un poco seria, yo no lo soy, lo que pasa es que no escribo muchas cartas. No hace falta que la publicuéis, sólo que la mencionéis y me respondáis. Gracias por ser tan majos.

Gutier Rolán Fernández
C/. Rúa do Cancelón 4, segundo, Izqda.
32600 Verín (Ourense)

Contestado queda más arriba lo de las cartas, y hemos prometido enmendarnos, contando con que vosotros también nos echéis una manita facilitando la labor: poned la sección a la que os dirigís en el sobre, no enrollándoos más de la cuenta e intentando escribir la mejor carta que hayáis parido jamás.

*No entramos ni salimos en la política comercial de Games Workshop, con quienes mantenemos excelentes relaciones, pero en su casa, cada uno hace lo que cree conveniente. Dejad ya de meteros con el pobre Daniel, que a estas alturas le deben zumbar los oídos más que los motores de un F-15. Como lector, Daniel M. Prada tiene perfecto derecho a expresar su opinión, al igual que tú; **DRAGON** aplaude y agradece vuestra franqueza, pero os rogaría un respeto mutuo para con las personas. Polémicas, las que queráis, descalificaciones personales, ninguna. ¿De acuerdo?*

Lo de los módulos, ya lo hemos dicho muchas veces. Aceptamos DE TODO, y lo único que exigimos es una mínima calidad, más que nada por vosotros, que sois quienes la merecéis. Tomamos nota de tus sugerencias para la sección. Que no decaiga.



El Dragón Rojo

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS
Y LITERATURA DE FANTASIA

Juegos de Rol y Tablero, Librería, etc. Especializado en material de *AD&D* (Zinco, Timun Mas, Ral Partha, D.C./T.S.R. comics). *D&D Básico* (Borrás) y *Tierra Media* (Minotauro, Jocs Internacional y Mithril Miniatures).

Librería Góngora

c/ Mariano Cubí, 70-74
08006 - Barcelona
Telf. 200 75 67

El juego más adictivo!

MAGIC

VENTA POR CORREO

NEW-TON

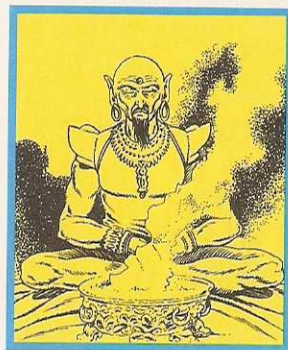
Riera Alta, 8

08001

Barcelona

329 34 66

EL ORÁCULO DE LOS DIOS



Adivina, adivinanza: ¿cuál es el estilo de juego que más «engancha» a los roleros de los años noventa? Mirad la sección, echad un vistazo en vuestro club, en vuestra tienda habitual, entre los colegas, y pensad la respuesta. ¿Cartillas, quizás?

• ¿Qué es el Compendio de Monstruos de Fiend Folio?

Un compendio de monstruos «sin mundo», en varios volúmenes, que se creó para el AD&D Primera versión, y que sólo existe en inglés.

Actualmente está descatalogado, pero lo habréis visto citado alguna vez en la revista porque algunos redactores norteamericanos de DRAGON lo utilizan en sus módulos. Por mucho que lo buscases, no lo encontrarías, a no ser en la ludoteca de algún jugador «arcaico»

• ¿Cómo se juega exactamente un círculo de protección, blanco por ejemplo, en el Magic: The Gathering? Hay gente que lo usa como si fuese una especie de seguro de vida a largo plazo.

Tras bajarlo, gastando el maná necesario, te protege de un ataque de ese color. Si lo que sea que te ataca puede causarte daño más de una vez por turno, debes gastar un maná adicional por cada ataque de ese mismo origen que quieras negar. Lisa y llanamente. Hay quien juega haciendo que el Círculo de Protección pare ataques de diversas fuentes del mismo color gastando un maná por cada una de ellas, lo que se nos antoja incorrecto.

• ¿Tienen voto de castidad los paladines?

No hay nada que obligue a un paladín a ello, aunque puede ser divertido el representarlo en una partida en la que ha-

ya mucha interacción con el sexo contrario. Relee «Las tres caras de la caballería», un artículo publicado en DRAGON, si deseas más información acerca de cómo eran los auténticos paladines medievales.

• ¿Qué es eso de «honor» que te viene en las Hojas de Personaje del AD&D, y para qué sirve y cómo se usa?

Esta es una de las preguntas que más nos hacéis, y una de las que más nos ha costado encontrarle una respuesta (meramente especulativa), ya que el «honor» no aparece en ninguna regla ni parece servir para nada. Según quien ya os estaréis imaginando, se trata de un resabio del AD&D Oriental Adventures, en el que se podía llevar a un samurai. El honor iba mermando con acciones poco honorables, y obligaba al samurai, al llegar a ciertos límites, al «seppukku» (mal llamado hara-kiri) o a convertirse en un «ronin» (samurai sin señor ni honor, venido a menos). Si alguien tiene alguna otra teoría, nos gustaría que nos la hiciese saber.

• Mis preguntas son sobre Spellfire, que he empezado a jugar. Supongamos que un jugador tiene dos reinos, y que el primero es arrasado. ¿Se puede jugar el siguiente en la tercera fila, donde el reino que no está arrasado lo protege, o deben renovarse todos aquellos reinos destruidos antes de pasar a la fila siguiente? ¿Hay algún límite al número de cartas que

pueden ser jugadas en el pozo?

El tercer reino debe ser jugado en la segunda fila, donde es vulnerable al ataque. Una sola carta ocupa el «vértice» de la formación antes de que puedan colocarse otros reinos, y la segunda fila debe estar completa con dos reinos antes de que se pueda pasar a hacer la tercera. En cuanto a lo del pozo, te podemos decir de manera oficial que no. En el pozo puede haber cualquier número de campeones y de objetos mágicos y artefactos vinculados a esos campeones.

• ¡La que se está liando en mi campaña! Parece ser que todo aquel capaz de lanzar un hechizo de Puerta Dimensional puede colocar una puerta dimensional bajo los pies de cualquier tonto incauto y verle caer cincuenta o más metros hasta su cita con la Parca. A no ser que mi máster y yo hayamos malinterpretado la descripción dada en el Manual de Poderes Psiónicos, cualquiera que posea ese poder puede matar a cualquiera que no sea capaz de volar o de frenar su caída.

Efectivamente, os habéis hecho un lío. Primero, aunque es divertido asumir que una criatura cae automáticamente por un agujero dimensional creado bajo sus pies, esto no tiene por qué ser así. El DM tiene libertad para que la criatura salve contra la caída, o decidir que dicho monstruo nunca cae, y que aterrizo sano y salvo sobre el suelo.

Segundo, no hay nada en la descripción que sugiera que la criatura que pase a través de una Puerta Dimensional sufra daño de ningún tipo. Cuando uno atraviesa uno de estos portales, aparece en el otro, y viceversa. Este movimiento es instantáneo e interdimensional. No es lo mismo que caer o recorrer una distancia equivalente; la criatura no gana ni velocidad ni energía cinética, aparece al otro lado, simplemente.

Nótese también que una de las dos puertas que crea el psiónico aparece delante de éste (la descripción no dice cuán cerca, pero sugerimos de 30 cm a 1,5 metros, a gusto del conjurador). Esto significa que si el psiónico quiere crear una puerta directamente debajo de un enemigo, hará bien en estar preparado para luchar.



¡Organizamos partidas y campeonatos!
¡Aprende a pintar con nosotros!

¡Pedidos por correo!
Carátulas de TV, Películas, Maquetas y muchas cosas más...

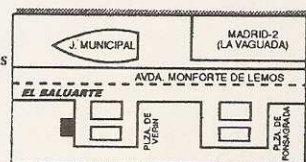
PLAZA DE VERÍN, 10
28029 MADRID
TEL.91/ 739 88 31

JUEGOS DE ROL

- Especialistas en Games Workshop
- Rol nacional y de importación
- Figuras y complementos
- Material para dioramas

WARGAMES

- 3W, Abalone Hill, GDV, The gamers ...
- Reglamentos para wargames de figuras
- Figuras de 15 y 25 mm : Battle honours, Essex, Front rank, microtanks ...



+3 EN CARISMA



Chico, será por la época que se avecina, pero el caso es que los ajustes de Carisma los tiene todo el mundo por las nubes. ¿Es que los caóticos se esconden en Navidades, o es que nos ponemos así de zalameros en estas épocas?

—Saludos. Soy un postulante a clérigo (y no va de coña) que acaba de instalarse en Madrid para hacer sus estudios. Soy un empedernido jugador de rol, que ha llegado a Madrid con la ilusión de seguir jugando. Me he movido bastante, pero al parecer por las esferas que me muevo no es muy conocido ni bien aceptado. Por eso, ¡sorcorro!, ruego, suplico, etcétera, que algún club o cuadrilla de jugadores de la capital contacten conmigo.

Alfredo González Oliver
Basílica Hispano Americana
de la Merced
General Moscardó, 23
28020 Madrid
Tel 233 58 44 (14.00 a 15.00 y
21.00 a 21.30 horas)

—Me llamo Manolo y soy un rolero cordobés. Tengo diecisiete años y este curso comienzo COU, por lo que mi única posibilidad de jugar a rol, debido a mi falta de tiempo, es por correo.

Desgraciadamente, no conozco a nadie con quien jugar, por eso si sois un grupo con ganas de probar algo nuevo, o un muchacho solitario como yo, o una chica con unos amigos machistas que no te hacen ni caso, no dudes en escribirme. Soy director de juego del AD&D y tengo experiencia con la mayoría de los juegos de rol. Escribid a:

Manuel Muñoz Porras
C/. Maestro José Torrellas,
10 Izqda.
Peñarroya-Pueblo Nuevo
14200 Córdoba

—Soy un pobre morador de Las Rozas que busca un grupo de aventureros para jugar a lo que sea, con tal de que tengan piedad de este pobre aprendiz. Interesados, escribid a:

Lucas García Valle
C./ Santa Teresa, 1
Las Rozas 28230
Madrid

—Soy un aficionado al rol de Esplugues, juego a Cthulhu, Paranoia, Fanhunter, Star Wars, Twilight 2000 y dentro de poco Aliens, el cual se pregunta esto: ¿Dónde están los aficionados de Esplugues? ¿Existe algún club? ¿Existe vida en la Tierra? Por favor, publicad mi desesperada llamada y mi dirección. Por cierto, muchas gracias por publicar esta revista y por el Dragón para Paranoia: me lo he pasado como un enano chafando esclarecedores. Seguid así.

Manuel Jaime García
C/. Josep Gran, 8, 1º 4ª
08950 Esplugues de Llobregat
(Barcelona)

Por razones académicas, me veo obligado a trasladarme a la universitaria ciudad de Salamanca, así que busco un alma caritativa que tenga la amabilidad de introducirme en la movida rolera de la bella ciudad del Tormes. Aquellos que queráis cumplir con la obra de caridad de enseñar al que no sabe, podéis escribir a esta dirección:

Carlos Ferrero Martín
Avda. Tres Cruces, 29, 6º, C
49009 Zamora
O bien llamad al
(980) 52 55 25 durant
los fines de semana.

—Somos un par de chicos interesados en formar un club de rol llamado Los Gigantes de la Montaña del Fuego. Se jugará a infinidad de juegos, incluido El Señor de los Anillos. Si te gusta caerte por precipicios, enfrentarte a dragones y morir en guerras de elfos, enanos... no olvides apuntarte a nuestro «mini» club de rol. A los socios les enviaremos una revista trimensual y un carnet del club. Si te interesa pertenecer a nuestro club, escribe a:

Santiago Arroyo Esteban
C/. Oliva de Plasencia, 23,
cuarto, B 28044 Madrid

P.D: No te cortes ni un pelo. Si lo prefieres, llama al (91) 705 44 00. Se

necesita máster con experiencia.

—Somos dos «viciados» del rol de dieciocho y diecisiete tacos, que buscan cartearse con gente como nosotros y sin discriminación de sexo. También nos gustaría intercambiar aventuras, dibujos y notas con otros adictos empedernidos, preferentemente de los juegos Señor de los Anillos y Rolemaster, AD&D, Star Wars, Shadowrun, James Bond, Fanhunter y Warhammer 40K. Y aunque la dirección asuste, tranquilos, no mordemos.

**Oscar Rosales y
Josué R. del Fuego**
Instituto Politécnico Número 2
del Ejército de Tierra
Segunda Compañía AFP
Avda. de las Fuerzas
Armadas,s/n
50300 Calatayud (Zaragoza)

P. D.: ¿Qué pasa, que los militares no podemos jugar a rol? Para noviembre abrimos el club de rol aquí, en el cuartel.

—Me gustaría contactar con un club de rol, que juegue al AD&D o cualquier otro juego, y que vivan en Santa Coloma o alrededores, pero sobre todo que tengan más de veintidós años (yo tengo veinticuatro), ya que los intentos que he hecho para encontrar uno me han llevado a dos clubes de gente bastante más joven, y yo me pregunto: ¿Es que la gente de mi edad ya no juega a estas cosas? Si es así, creo que nunca sabré si el juego de rol es tan fantástico como dicen. En fin, ahí os dejo el SOS, a ver si tengo suerte. Llamad al (93) 385 43 85 y preguntad por Miguel.

Miguel A. Fernández Morán
Paseo Alameda, 84, 2º 3ª
08922 Santa Coloma de
Gramenet (Barcelona)

—Hola, me llamo Marc y me gustaría que alguna alma caritativa me enviara material sobre tantos juegos de rol distintos como sea posible (salvo Shadowrun) como ayuda para la confección de uno propio. Los datos que busco son: reglas de creación de los personajes y cómo se usan durante el

juego, posibles razas de los personajes y peculiaridades del mundo, universo o escenario en el que se desarrollan las aventuras. Si, además, sois de Cerdanyola y queréis incluir a un seminovato (he jugado poco) en sus partidas de rol, os estaré esperando aquí:

Marc Moragrega Martín
C/. Bellas Artes, 21, 6º 2ª 08290
Cerdanyola del Vallés (Barcelona)
Tel. (93) 691 48 43

Nota de la Redacción: ¡Pero, bueno! ¿Es que casi todo van a ser peticiones de ayuda desesperada, o es que hay una epidemia de «síndrome del naufrago a la Tricicle»? Dicen que los roleros somos legión, y a la hora de la verdad... Primero fue lo de las chicas, luego esto. Veremos con qué nos sorprendéis el año que viene.

—Atención, aventureros, si queréis intercambiar impresiones con un polifacético aventurero, o módulos, o cualquier otra cosa relacionada con el rol, escribid a

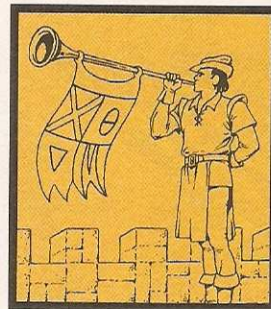
Emilio Álvarez Aguedo
C/. Antigua Travesera, 46,
ático, primero
08904 L'Hospitalet (Barcelona)

—¡Hey! Me gustaría contactar de nuevo con Miguel Gallart Palau, que me escribió este verano y al que no pude contestarle porque estaba de vacaciones en Salamanca. Miguel, tío, que el Lobatón no ha querido atenderme y he tenido que acudir a la revista. Escribeme de nuevo con tu dirección en Valencia, ¿vale? Y por si no te acuerdas, soy Joaquín Frías, de Alberic. Espero tu carta, y disculpa por las molestias. ¡That's All, Folks!

Nota notarial: Que conste que te permitimos estas familiaridades, Joaquín, porque eres el «presi» de Wardancers, y en esta casa se os tiene aprecio, que si no, te enviemos a Jesús Puente cambiado de alineamiento para que te ayude...



EL HERALDO DE LA CORTE



Con las fechas que le avecinan, el Heraldo se teme la competencia desleal de los Reyes Magos y Papá Noel en su función de dar satisfacción y felicidad a todo el mundo. Hasta aquí es donde ha podido llegar este mes...

—Por medio de una larga y amable carta, el club *Los Ignominiosos del Rol* dan a conocer su existencia. Se declaran fans del AD&D y de **DRA-GON**, pero ello no les impide dedicarse también a *Rolemaster*, *Señor de los Anillos*, *Paranoia*, *Ars Mágica*, *Ragnarok*, *Stormbringer*, *Shadowrun*, *Star Wars*, *La Llamada de Cthulhu* y *Aquelarre*. Quienes deseen ampliar miras o compartir conocimientos, diríjanse a:

Albert Costa Ramírez «Kremsor»
Avda. Meridiana, 552, 6º, 2ª
08030 Barcelona
Tel. (93) 346 44 71

—Club de rol *Reanimator*: necesitamos apoyo de otros clubes, módulos, levels, ideas, complementos, dados, etcétera. Jugamos en L-F.

Club de Rol Reanimator
C/. Colón 21
14200 PYA-PVO
Córdoba

Nota de Redacción: El anuncio se publica tal cual como nos llegó: no os asustéis por lo de PYA-PVO, significa «Peñaroya-Pueblo Nuevo» (un hermoso pueblo de Córdoba), y lo de L-F, suponemos que «Laborables-Festivos», ¿no?

—Contar con **DRAGON** tiene sus ventajas y sus inconvenientes, como han descubierto nuestros viejos conocidos del Club Gárgola, de Madrid. Tras su comunicado en esta sección, se ha apuntado tanta gente con ellos, que se han visto obligados a crear dos «apéndices» (sic) del club. Gárgola se ocupa de los juegos más «conservadores», *La Mirada del Basilisco* de los más nuevos, y *Unicornio*, a los narrativos (serie *White Wolf*) y lo relacionado con Tolkien. Piden disculpas porque no dan abasto en cuanto a admitir personal. Dicen que *La Mirada del Basilisco* es el club más pequeño de los tres, y eso que tie-

ne sesenta y cinco socios...

Quienes estén interesados en sus actividades, pueden dirigirse a:

(91) 574 71 79 (Gárgola «original»)
(91) 574 85 88
(91) 409 78 45 (El Unicornio)

La Mirada del Basilisco
C/. Doctor Esquerdo, 27, 1º, D
28009 Madrid

—Somos nosotros y estamos aquí, nos damos a conocer como OCH-NATOBERLOCHNABURRY Club de Rol. Jugamos con desenfreno a juegos como *MERP*, *Rolemaster*, *AD&D*, *Aquelarre*, *Runequest*, *Fanhunter*, *Far West*, *Cthulhu*, *Star Wars*, *Kult* y *Vampiro*. Estamos mosqueados porque en la revista sólo hay módulos para AD&D, y le tenemos saturado, y nos gustaría que publicáseis de otros juegos. Por lo demás, está bastante bien. Para quien le interese, allá va nuestra dirección:

Manuel Jiménez Sánchez
C/. Independencia, 1, 2º, D
28980 Parla (Madrid)

P.D.: Como se os ocurra escribir mal nuestro nombre, invocamos a Cthulhu.

Nota de Redacción: Y como las opiniones no las mandéis a Plumas Envenenadas, que este mes las hay de todos los gustos sobre el particular, nosotros os echaremos encima a Azathoth, hala.

—Atención, se anuncia a bombo y platillo la aparición en activo del club *Los Emisarios del Reino*. Se pretende crear un club de rol y actividades lúdicas variadas por correo, y se invita a todas las personas de todos los países a hacerse socio. Se anticipa la puesta en marcha de varias campañas de *Dark Sun*, *Star Wars*, *La Llamada de Cthulhu* y

Vampiro; la creación de un boletín del club en el que tendrá cabida todo lo que los socios quieran mandar, así como módulos, artículos o cambio/compro/vendo. Y si no sabes jugar a alguno de estos juegos y quieres jugar, no te preocupes, te enseñamos.

Para recibir información o apuntarse, escribir a:
Los Emisarios del Reino
C/. Los Naranjos, 21
28529 Rivas-Vaciamadrid (Madrid)

—A la carrera, que casi se acaba el año, se hace saber que el *Club de Rol La Forja*, de Mieres (Asturias), organiza sus III Jornadas de Rol y Simulación, los días 27, 28, 29 y 30 de diciembre. El lugar será la Casa de Cultura Teodoro Cuesta, de Mieres, y está cordialmente invitado a participar todo el mundo. El contacto es con:

Club de Rol La Forja
C/. Doce de Octubre, 42
Apartado de Correos 234
33600 Mieres (Asturias)

—¡Atención! Se organiza campaña de *El Señor de los Anillos*. Plazas muy limitadas. El precio de cada turno es de veinticinco pesetas más sellos. Jugadores con experiencia, ganas de tomárselo en serio y edad de diecisiete para arriba. Interesados escribir a:

Jose Luis López Morales
C/. Tarragona, 106, 6º, 1ª
08015 Barcelona

P.D.: Adjuntar sellos para respuesta.

• Este mes, el apartado de fanzines está muy concurrido, con propuestas de distinto signo, que no queremos dejar de reseñar.

—La mención a *Dana* se hace obligada, ya que acusamos el recibo del número 5, con nuevo formato DIN A4 y la calidad y la línea habituales: portada a color y cuidada maquetación. A partir del número 6, avisan que pasan de trimensuales a bimensuales, en riguroso gallego, como es su norma. Lo único que podemos reprochar es su afición a tirarse florecillas (Cipri, esta vez te has pasado con lo de la entrevista), cosa lógica, ya que es su fanzine.

DANA
Marcón, 26
36158 Pontevedra

—A Cels Piñol le ha salido un competidor en la línea feísta, nada más y nada menos que en Sevilla. Se trata de *Pepe Napia*, cómic creación de Gabriel Díaz, un jovencísimo autor que puede dar mucho de que hablar. *Pepe Napia* y *Pepe Napia II: El regreso*, se venden a cien pesetas ejemplar o se intercambian gustosos por otros fanzines. El contacto es:

Gabriel Díaz
C/. Roble, 8
41720 Los Palacios y Villafraanca (Sevilla)



COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACIÓN

TEBEO ANTIGUO

JUEGOS DE ROL

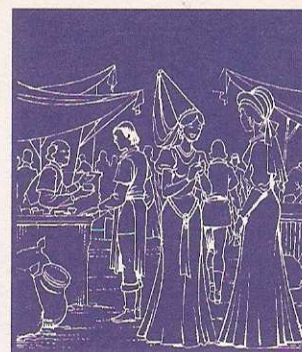
FIGURAS DE TODAS MARCAS

WARGAMES

ENVÍOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

C/PORTUGAL, 36 - 03003 ALICANTE TF. (96) 592 30 40

EL ZOCO DE LANKHMAR



Con la Navidad en ciernes, si habéis decidido hacer un buen regalo relacionado con el rol, bueno sería echarle un vistazo a nuestro Zoco, no sea que salga la oportunidad de ahorrarse unos durillos...

• Cambio juego de rol *Street Fighter*, en buen estado, por el suplemento de *AD&D Los drow de la suboscuridad*. Cambio juego de rol *El Señor de los Anillos, Los Woses del Bosque Oscuro* y *Guía de la Tierra Media* por el suplemento *Draconomicón*. Cambio caja de *BattleTech Tercera Versión*, sin estrenar, por la caja de *Las ruinas de Bajomontaña*.

Interesados escribid a:

Pedro Cañadilla Jiménez
C/. Chucurí, 4, tercero, izqda.
28033 Madrid
O bien llamar al (91) 381 79 47

• Cambio *El Señor de los Anillos + Guía de la Tierra Media* + mapas y demás accesorios (monstruos, dados, personajes prefabricados, etcétera) por el *Manual del Jugador del AD&D* y la *Guía del Dungeon Master* (los dos de la Segunda Versión). Todo el material está en perfecto estado y con muy poco uso. Los interesados, que manden una carta a esta dirección para ponerse en contacto conmigo:

Miguel Angel Migallón Valero
C/. Príncipe de Asturias, 1
13326 Montiel (Ciudad Real)

• Hermanos roleros:

Mi grupo de Skaven y yo vendemos *El Señor de los Anillos Básico*, el *Señor de los Anillos* con los complementos *Los jinetes de Rohan* y *El reino perdido de Cardolan*. También el juego de rol *Oráculo*. Los ven-

demos a precios asequibles o los cambiamos por material del *Señor de los Anillos, Rolemaster* y *AD&D*.

P.D.: Regalamos módulos junto con *El Señor de los Anillos Básico* y *Avanzado*, y *Oráculo*. Vendemos o cambiamos material de *Warhammer* y *Ars Magica*. Nuestro teléfono de contacto es el (947) 22 83 52; preguntad por Juanjo, él os informará de los precios.

• Cambio *Pendragón* (el Rey Arturo) y *El Señor de los Anillos* por *Sol Oscuro*, o alguna caja de *Dark Sun* valorada en unas tres mil pesetas, o vendo *Pendragón* y *El Señor de los Anillos* (en catalán) por cuatro mil pesetas los dos. Interesados, llamar al teléfono (93) 803 73 94 y preguntar por Carlos. Por favor, llamad en horario de comercio.

• Necesito vender urgentemente el *Manual del Jugador* y la *Guía del DM* del *AD&D*. Ambos en buen estado, especialmente la *Guía*. El precio es de dos mil pesetas cada libro. Interesados, Preguntar por David. Llamar al (96) 695 00 42.

• Vendo el siguiente material rolero para personas a las que les guste jugar pero que no dispongan del dinero suficiente para comprar todo el material que desean. Para *AD&D: Peligro en el pan-*

tano, 700 pesetas; *Elfos salvajes*, 1.000; *Tribus de esclavos*, 1200; *Libertad*, 2600; *Draconomicón*, 2000; *Ruinas de Bajomontaña*, 3200. Para *La llamada de Cthulhu: El manicomio*, 800 pesetas; *Los hongos de Yuggoth*, 1.000. Para *Star Wars: Comando Shantipole*, 1.000 pesetas. Para *Buck Rogers: Buck Rogers (JdR)*, 3.200 pesetas. También poseo los siguientes módulos de fabricación casera, pero no por ello faltos de calidad: *Fantasmas (Ragnarok)*, 500 pesetas; *Muerte entre rejas (Ragnarok)*, 500; *Base de Investigación (Star Wars)*, 300; *El Geöl (La llamada de Cthulhu)*, 300.

Llamad al (941) 13 30 32 y preguntad por Luis Angel. O bien escribid a:
Avda. Estación, 44, 2
26500 Calahorra (La Rioja)

• Oid, osados guerreros, sabios animistas, elfos y ladronzuelos. Sabed que yo, modesto servidor de Ilúvatar, estoy interesado en cambiar el juego de *El Señor de los Anillos* completamente nuevo por otro.

Escribid a:
Emilio Alvarez
C/. Antigua Travesera, 46,
ático, primera
08904 L'Hospitalet (Barcelona)

• Vendemos *Paranoia* sin estrenar por 2.500 pesetas, gastos de envío a nuestro cargo. Interesados, escribid a la siguiente dirección:

Javier Blasco
C/. Fidel Seral, 2, cuarto, A
Huesca 22002

• Aquí un interesado por *BattleTech* que desea contactar con alguien que quiera deshacerse de su caja de *AeroTech* o *CityTech*, o del *Manual de Referencia Técnica* de cualquier época. Interesados en venderlos a bajo precio.

Preguntad por Lucas en el teléfono 637 09 20 de Madrid, o escribid a: C/. Santa Teresa,

1

Las Rozas, 28230 Madrid

• Me gustaría cambiar el juego *RuneQuest* por *Traveller* o juego similar.

Si os interesa, escribid a:
Marcos Muro López
C/. Emilio Valle, 3,
quinto, Izqda.
39200 Reinosa (Cantabria)

• ¡Ah! Me gustaría saber si hay algún club de rol en Torrelavega. Si alguien lo sabe, que me escriba.

• ¡Atención, roleros! Vendo *El Señor de los Anillos Básico* (con las cincuenta y ocho figuras troqueladas de cartón, pero sin el mapa de la Tierra Media) por 1.500 pesetas (precio real, 1.995 pesetas), y el wargame *Warhammer 40000* (el libro de Alfil, la segunda edición), con las calcomanías *Runas Eldar* (doce láminas sin usar) por 3.000 pesetas (precio real, 4.645 pesetas).

El *Warhammer 40K* y las calcomanías también lo cambio por el *Manual del Jugador* de *AD&D*. Interesados, escribid a:

Israel López Fernández
C/. León XIII, 9, tercero, A
28820 Coslada (Madrid)

¡PNJs al rescate!

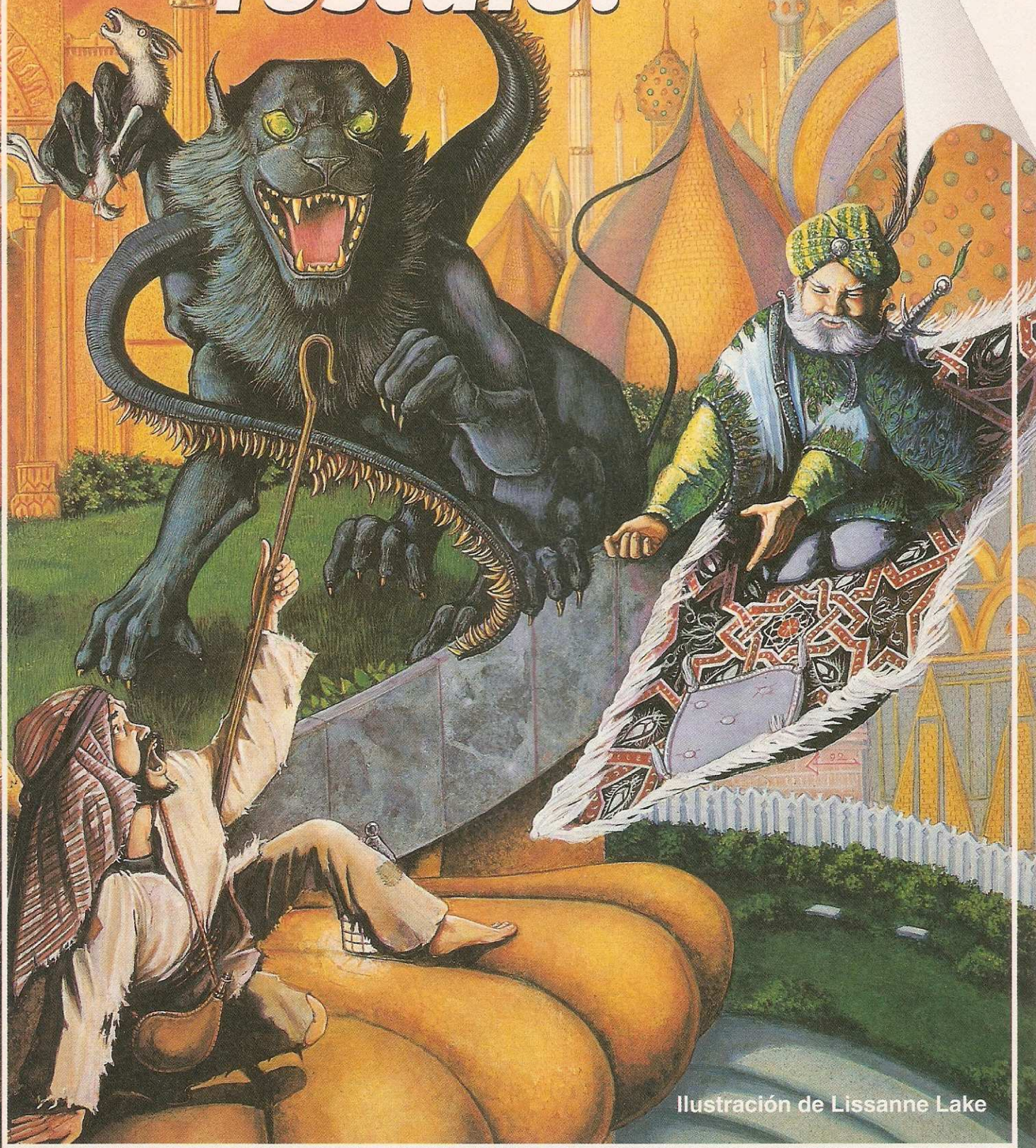
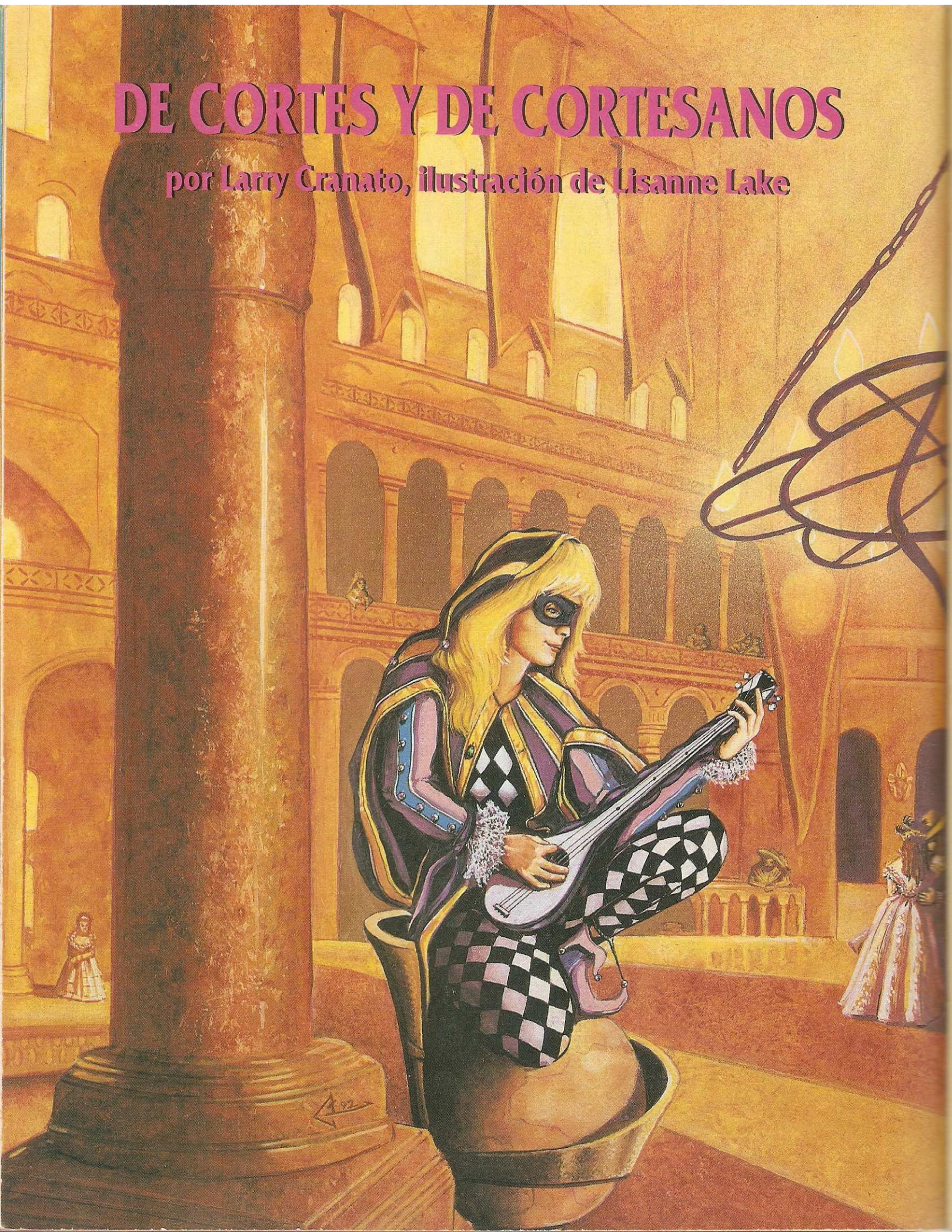


Ilustración de Lissanne Lake

DE CORTES Y DE CORTESANOS

por Larry Cranato, ilustración de Lisanne Lake



SERVIDORES EXPERTOS PARA POBLAR LA CORTE DE TU JUEGO

Lord Chumley, embajador extraordinario y plenipotenciario del Gran Duque de Rallnor, cambió de postura en el incómodo asiento de madera que le había sido asignado en el gran salón, a la par que olisqueaba delicadamente su pañuelo de encaje. El castillo de sir Coroman era recio y él tenía una reputación de bravo guerrero, pero Chumley encontraba los alojamientos repulsivamente primitivos. La comida era propia de campesinos y los pocos servidores, viejos y malhumorados, eran aparentemente parientes de su anfitrión. La desacertada administración de la fortaleza era sin duda alguna el resultado de tener servidores más duchos en matar monstruos que en administrar un feudo. No había entretenimientos, conversación refinada, música o etiqueta palaciega. «Mi duque jamás aceptará una alianza con este patán aprendiz de lord», pensó Chumley.

Regir un castillo es bastante más que contratar soldados. En la Edad Media, el tamaño y la calidad de la corte de un señor feudal eran un reflejo de su prestigio y riqueza. Los visitantes nobles esperaban comer, beber y ser entretenidos a lo grande. Este artículo proporciona una lista de servidores expertos adicionales a los que un señor feudal de AD&D puede contratar, a la vez que describe las actividades de una corte que los personajes pueden visitar. Los personajes que visiten o trabajen en una corte dispondrán de oportunidades de ganar fortuna, honores y prominencia social no disponibles en otros lugares, puesto que la mayor parte del dinero y del poder político giran alrededor de la corte.

Las tablas y descripciones de servidores normales y expertos que figuran en las páginas 104-111 del Manual del Dungeon Master reflejan los tipos más comunes de los que un señor feudal suele emplear. El artículo de Katharine Kerr «El cuidado de los castillos», publicado en el volumen IV de la antología «Lo mejor de Dragon Magazine», indica los diversos asistentes que se requieren para hacer funcionar un feudo. Los que figuran más adelante son opcionales y pueden ser contratados de la manera habitual, pero la mayoría sólo estarán disponibles en escaso número. También esperarán que su trabajo sea reconocido, alojamientos y compensaciones económicas de acuerdo con su estatus social y ocupación. Más adelante se proporcionan números, salarios y deberes de estos servidores.

Además de los que hacen funcionar el castillo, se necesita más gente para las actividades de las que el señor pueda gustar. ¿Le gusta la caza? Habrá que contratar a un montero mayor y algunos batidores. ¿Es la cetrería lo que más le atrae? Necesitará un buen cetrero. ¿Tiene hijos pequeños? Precisaré una ama de cría y después un maestro. ¿Suele tener huéspedes distinguidos en el castillo? Valdrá la pena tener a mano músicos, comediantes y un poeta u orador. ¿Va a dar una cena? Tendría que tener un cocinero y abundantes pinches. ¿Precisa consejos acerca de cómo administrar su baronía? Que vengan sabios, eruditos,

astrólogos y abogados. ¿Quiere que se le tenga por hombre cultivado y ser inmortalizado en bronce? Tendrá que convertirse en mecenas de un artista.

CORTES Y CORTESANOS

El tamaño y la riqueza de la corte de un noble y su prestigio están íntimamente ligados. Un señor feudal fomenta la economía de su dominio contratando multitud de sirvientes. Por lo general suele ser quien más empleados tiene en el mismo. Una guardia de corps grande, eficaz y de buena presencia impresionará tanto a los locales como a los dignatarios de visita. Los cortesanos del rey pueden ser extremadamente útiles. Las embajadas permanentes no existían en la época medieval, por lo que era costumbre enviar a miembros distinguidos (y de confianza) de la corte en misiones diplomáticas. Los cortesanos pueden ser elevados a posiciones de gobierno y delegarse autoridad en ellos cuando sea necesario puesto que tienen experiencia de gobierno y conocen los deseos de su señor. Se puede confiar en ellos para que recojan información en otras cortes. Los extranjeros son especialmente útiles por su dominio de los idiomas, sus contactos comerciales y su conocimiento de tierras lejanas.

De los cortesanos se espera que dominen habilidades como el baile, la caza, la cetrería, el canto, la heráldica, la etiqueta, la poesía, el juego, los deportes, la equitación y el tocar algún instrumento musical. También deben ser bien educados.

La corte es también un punto de encuentro para hombres ilustrados, nobles, mercaderes, caballeros, clérigos, magos y otros, lo que permite al señor obtener consejos u opiniones, así como mantener el contacto con lo que piensa el hombre de la calle a través de los miembros de la corte.

Un personaje que recibe una tirada de reacción favorable en una visita a la corte, puede recibir una oferta para un empleo como los mencionados aquí. Por lo general, estas ocupaciones no requieren jornada completa si hay a mano un ayudante espabilado. Sin embargo, si algo va mal el personaje tendrá que cargar con la responsabilidad. Por supuesto que éste puede utilizar las pericias apropiadas para aumentar sus probabilidades de éxito.

Es vital mantener buenas relaciones con los miembros más poderosos de la corte, quienes podrían minar la labor de los personajes con rumores o sabotajes. Los cortesanos compiten unos con otros por trabajos limitados, oro y poder, por lo que los recién llegados son a menudo objeto de envidias. Los cortesanos pugnan por superar a sus rivales en deportes, juegos, ropa elegante o modales refinados. Las actividades de todo cortesano son motivo de intensos chismorreos y especulaciones. La vida en la corte puede ser una aventura fascinante, tanto si se es visitante como si se es señor feudal.

La acumulación de prestigio es de vital importancia. Un trabajo bien hecho (o mal hecho) atraerá probablemente la atención del señor y puede resultar en una promoción (o en el disfavor del poderoso). Éxitos continuados no traerán sino



riqueza y una posición de alto rango, lo cual a su vez lleva aparejados influencia y reconocimiento fuera de la corte. Demasiados fallos y el personaje será expulsado de la misma.

El DM puede crear una actitud de incertidumbre acerca de los miembros de la corte. ¿Es ese caballero tan enojado un cobarde hijo de papá o un espadachín inigualable? ¿Puede estar trabajando para un rival nuestro más fiel consejero? ¿Estarán los aduladores ocultando malas noticias? La complacencia puede llegar a ser embarazosa o fatal.

ACTIVIDADES DE LA CORTE

Las actividades de una corte suelen tener un esquema común. Aunque el señor es quien determina la mayor parte de ellas, los cortesanos pueden tener una gran influencia en sus decisiones. Por lo menos habrá una actividad por semana para mantener el interés. El DM puede utilizar la Tabla 1 para inspirar actividades si el personaje es un señor feudal («Recuerde milord que hoy tiene vuesa merced previsto asistir a la inauguración del nuevo local del Gremio de Pescaderos, que para mañana se espera la llegada del emisario del rey de los elfos y que la semana que viene es el Festival del Cisne»). La naturaleza del feudo será la que inspire la mayoría de las actividades (fiestas de la cosecha en zonas agrícolas, ceremonias religiosas en honor de los dioses del mar en regiones costeras, etcétera).

COMO ATRAER A NUEVOS SERVIDORES

Un tratamiento generoso a los servidores atraerá la curiosidad de otros posibles empleados. Los bardos y juglares viajeros, los mercenarios errantes, los mercaderes de paso y los caballeros andantes pueden resultar una buena herramienta publicitaria para informar de la generosidad del señor feudal en otras tierras.

Cuando un señor ha establecido una reputación de generosidad, los servidores empezarán a afluir pidiendo empleo. Cada dos meses hay una probabilidad de un 10 a un 60 por ciento de que aparezca un aspirante a servidor. Se determina su ocupación mediante las tablas del MDM o de la Tabla 2 de este artículo. A veces un cortesano puede recomendar a un servidor experto. Naturalmente, el nuevo servidor estará en deuda con el cortesano, si no es ya uno de sus lacayos.

Una consecuencia negativa de la fama y de la fortuna es que el renombre de un personaje también atraerá a PNJs de peor reputación (20 por ciento de probabilidad por mes). Parientes lejanos, nobles arruinados, sicofantes, embaucadores y granujas empezarán a aparecer, en busca de prebendas y bicocas. Aparentarán trabajar con ahínco cuando el personaje esté cerca pero se dedicarán a haraganear el resto del tiempo. La mayor parte de sus esfuerzos se centrarán en la cháchara, la intriga y la adquisición de poder y riqueza. Pretenderán ser leales pero es probable que deserten si las cosas van mal.

PERSONALIDADES DE LA CORTE

El DM debe crear personalidades distintivas para miembros importantes de la corte como el maestro de ceremonias, el mayordomo real o el justicia mayor. Cuando un personaje se encuentre con estos PNJs, las tiradas de reacción determinarán si el prestigio de aquél aumenta o disminuye. Los sobornos, la adulación y la apariencia personal pueden modificar la tirada.

Los personajes que visiten la corte pueden también encontrarse con personajes inusuales que podrán ayudar a su labor, dificultarla o simplemente irritar. Hay un artículo de Jape Trostle, publicado en el número 136 de la edición americana de **DRAGON**, titulado «Cincuenta maneras de putear a los jugadores» en el que se proporciona información acerca de algunos PNJs utilizables para amargar la vida a los personajes en una corte, en especial el noble innoble y los cortesanos intrigantes. Los siguientes 20 PNJs pueden también utilizarse para animar la vida de la corte.

1. *El caballero justador* es un guerrero de alto nivel, bien equipado y muy bocazas, que se gana la vida participando en justas. Pretenderá desafiar a otros guerreros (especialmente personajes) con la más leve excusa.

2. *El burócrata maquinador* es un chupatintas jorobado y despreciable, con un talento excepcional para la administración y que constituye parte indispensable de la burocracia. Su escrutinio nocturno de documentos y su red de informadores hacen que conozca casi todos los secretos del reino.

3. *El pretendiente al trono* es una persona con algún derecho sucesorio al trono de un país vecino. A menudo confiere títulos y honores sin valor alguno a los visitantes. Hay un 80 por ciento de probabilidad de que esté mezclado en algún complot para recuperar su trono.

4. *El noble en el exilio* es un noble extranjero que ha sido exiliado de su país por caer en desgracia o cometer algún crimen. Hay un 60 por ciento de probabilidad de que planea regresar a su país a vengarse de sus enemigos.

5. *El favorito* es un consejero o amigo del señor que, a los ojos de éste, no puede hacer nada malo. Ofenderle equivale a buscarse líos.

6. *El sirviente entrometido* es por lo general un viejo y leal, si bien excesivamente curioso, servidor de la familia pero también puede tratarse de un criado resentido y poco escrupuloso.

7. *El calavera o la coqueta* es un hombre o una mujer de buen ver que pretende ser sincero/a pero que utiliza el romance para manipular. El resultado suele ser un corazón roto.

8. *El viejo caballero* es una reliquia de días pasados, que repite sin cesar el relato de las aventuras que le proporcionaron fama y fortuna en la corte. Sin embargo, si se requiere, aún dispone de una fuerza y un coraje sorprendentes.

9. *El chismoso de la corte* es un noble influyente que actúa como casamentero, carabina, confidente y árbitro. Tiene oídos para todo lo que sucede en la corte, a cualquier nivel.

10. *El cortesano oleoso* es un sinvergüenza con un pico de oro, maestro de la elegancia y el enrevesamiento verbales. Encuentra siempre formas sutiles de insultar a los demás y traza planes para implicarlos en trampas de diverso tipo. Hay una posibilidad del 90 por ciento de que esté envuelto en alguna intriga, pero por lo general puede salirse de cualquier problema si se le deja hablar lo suficiente.

11. *El sicofante* es un ardiente lameculos que invierte todo su tiempo en alabar al señor y en hacerle pequeños recados. Su actividad favorita es hablar (mal) de otros.

12. *El caballero de alma negra* es un caballero o noble que usa las formas de la caballería sólo para adquirir ventajas. Realiza de forma entusiasta tareas poco placenteras por encargo del señor feudal.

13. *El pisaverde* es un esteta lánguido y de aspecto frágil que se queja continuamente de aburrimiento y de fatiga. Viste de la forma más elegante posible y arruga el ceño ante los inferiores. A pesar de su apariencia hay un 25 por ciento de probabilidad de que sea un guerrero de nivel 1-10.

14. *El caballero andante* es un caballero de escasas luces que siempre planea alguna gesta ridícula en la que intentará enrolar a los personajes. Estas aventuras suelen acabar en desastre pero de vez en cuando una de ellas resulta en un éxito sin precedentes.

15. *El proveedor* es un rico mercader con un contrato exclusivo para suministrar a la corte. Sus precios son escandalosos pero es la única fuente de ciertas mercaderías. Si los personajes tratan con otro, éste les cobrará triple precio por las mercancías que no pueden obtener en ningún otro lugar.

16. *El bastardo* es un hijo ilegítimo de la casa real. Tiene un estatus ambiguo puesto que no puede avanzar ni ser ignorado. Los que se hagan sus amigos atraerán muchas sospechas pero se ganarán su gratitud en el improbable caso de que acceda al poder.

17. *El poder tras el trono* es un cónyuge, pariente cercano o consejero que detenta el poder real, puesto que el señor feudal siempre hace lo que aquél dice.

18. *El rehén o prisionero* es un cautivo noble o famoso a quien se mantiene prisionero en espera de rescate o como garantía, pero a quien se trata como un huésped distinguido.

19. *El impostor* es alguien que se hace pasar por un noble o figura real. Puede intentar sacar dinero u objetos valiosos a los personajes con el aval de unas tierras o tesoros inexistentes.

20. *La esponja* es un profesional de los banquetes, con una capacidad aparentemente inagotable para comer y beber. También se le da muy bien la adulación y siempre busca propinas.

SERVIDORES EXPERTOS ADICIONALES

Muchos de estos PNJs deben poseer pericias en no armas para realizar sus deberes, las cuales se sugieren en cada caso. En muchas cortes también es común la pericia de leer/escribir. Si los deberes del servidor requieren que éste lleve algún tipo de registro, o alguna de las actividades «económicas» de una corte, se supondrá que dispone de dicha pericia.

Asimismo, para toda actividad que implique la existencia de aprendices, lacayos, etcétera, la

Tabla 1
Actividades de la corte

1d100	Acontecimiento
01-08	Baile de máscaras o fiesta
09-19	Banquete o festín
20-28	Ceremonia *
29-34	Concierto, representación teatral o musical
35-38	Embajada o negociaciones
39-42	Día festivo o festividad religiosa
43-52	Caza o cetrería
53-55	Procesión, desfile, espectáculo o exhibición
56-60	Aparición pública, discurso, inauguración, dedicación o inspección
61-69	Recepción, presentación, audiencia, demostración o entrevista
70-78	Deportes o competición **
79-83	Torneo, justa o concurso
84-96	Ninguna actividad importante (aparte del juego y el chismorreó)
97-00	Tumulto ***

* Las ceremonias incluyen el armar caballeros, los matrimonios, la aceptación de vasallajes, los funerales, los ritos religiosos, la entrega de premios, los nacimientos, las mayorías de edad, los votos, etcétera

** Los deportes incluyen bolos, hockey sobre tierra, tenis, equitación, etcétera. Las competiciones incluyen juegos, poesía, canto, romances cortesanos, etcétera.

*** El tumulto puede ser debido a comportamientos inaceptables, rumores horribles, asesinatos, descubrimiento de un espía, robo de un objeto importante, pérdidas de favor, insubordinación, duelos, etcétera.

habilidad del amo en dicha pericia debería ser superior a la de sus asistentes para reflejar su mayor experiencia (si bien puede haber excepciones).

Administrador/senescal: por cada castillo, negocio, hacienda, feudo o dependencia que pertenezca a un personaje y que éste no supervise directamente, debe disponer de un administrador o un senescal. Haciendas o feudos muy grandes requerirán diversos administradores dirigidos por un gran senescal o administrador en jefe. Los administradores necesitan una variedad de pericias aunque disponer de un buen equipo de ayudantes también ayuda.

Ama de cría: los niños de las familias nobles se hallan bajo el cuidado de una ama de cría. Cada una de ellas puede cuidar de hasta cuatro niños.

Artista: los artistas pueden crear bellas estatuas, bustos, murales o pinturas. Una obra de arte requiere varios días o semanas de creación. Una escultura o decoración enorme puede requerir años. Unos pocos artistas son maestros que pueden crear una obra de arte que atraiga la admiración hacia el artista y su mecenas. Los artistas poseen la pericia en no armas Habilidad artística.

Astrólogo/echador de cartas: los astrólogos, echadores de cartas, lectores de manos, adivinos, etcétera, son comunes en muchas cortes. En un universo mágico es posible hacer predicciones útiles con cierta facilidad, la precisión de una de las cuales dependerá de la experiencia del astrólogo. Muchos serán simples charlatanes. A menudo la fortuna se lee de forma críptica y puede ser mal interpretada. Estos PNJs poseen la pericia en no armas Astrología.

Bardo/fabulista/juglar: toda corte precisa un bardo de talento que pueda contar historias o cantar y tocar música. Las historias, las leyendas y la poesía llegan a la corte a través de los versos del bardo, quien además es el compositor de la corte. Un PNJ de este tipo (si no es un miembro de la clase de personaje de dicho nombre) puede disponer de las pericias en no armas Habilidad artística, Instrumentos musicales o Cantar. También puede tener conocimiento de Historia o Lenguajes.

Bibliotecario: se requiere un bibliotecario para organizar y cuidar cualquier colección extensa de libros y pergaminos. Los bibliotecarios pueden llevar registros por escrito, leer idiomas, identificar autores, caligrafía, fechas y lugares de publicación, así como reparar libros dañados. Además de la pericia de no armas en Leer/Escribir un bibliotecario equivale a menudo a un sabio en lo que respecta a temas históricos o idiomáticos.

Bufón: los bufones proporcionan diversión a la corte y se mantienen siempre al tanto de los últimos chismorreos. Pueden aconsejar así como desactivar situaciones potencialmente hostiles mediante el humor. También pueden estar versados en la magia y el latrocinio. Deberían tener pericias en no armas parecidas a las de los cómicos.

Caballerizo: el caballerizo es el servidor que está a cargo de los establos. Controla a los maestros de doma y a los mozos de cuadra, compra y vende caballos, adquiere el forraje y supervisa el mantenimiento de los edificios. Si el establo tiene treinta caballos o más se requiere un caballerizo,

que tendrá las pericias en no armas Manejo y Entrenamiento de animales para caballos o cualquier otra montura que sea común en la campaña.

Caballero/dama de compañía: unos y otras son personas de noble condición que sirven como ayudantes, acompañantes y guardaespaldas de un señor feudal. Un noble menor puede tener 1-3 caballeros de compañía y un rey hasta 50. Poseen una amplia gama de pericias en no armas, pero la que más destaca es la Etiqueta (que es obligatoria).

Campeón: un campeón es un guerrero que acepta desafíos en nombre de reyes o señores que no pueden luchar por sí mismos o de personajes como los magos que no pueden entablar combate cuerpo a cuerpo. Los campeones esperan ser abundantemente recompensados después de una victoria. Para este puesto hay que crear un PNJ guerrero del nivel necesario y equiparle apropiadamente.

Capellán: toda hacienda o castillo debería tener una capilla y un capellán para cuidar de las necesidades religiosas de sus habitantes. Los clérigos aventureros por lo general no tienen tiempo para esta labor por lo que se puede contratar a un clérigo PNJ, que deberá recibir el salario habitual, alojamiento y manutención, limosnas, diezmos, ayudantes, etcétera. Los capellanes deben poseer la pericia en no armas Religión y algunos pueden tener conocimientos de historia, lenguajes y otras áreas de interés especial para su dios.

Cetrero: un cetrero se especializa en el cuidado de halcones y gavilanes. Cada uno de ellos puede ocuparse de hasta cuatro aves y para cada dos de más requerirá un lacayo. Tienen las pericias en no armas Manejo y Entrenamiento de animales apropiadas al tipo de ave utilizada.

Cocinero: el refinamiento de un lord se juzga a menudo por la excelencia de su mesa. Un cocinero

requiere al menos un pinche para ayudarlo y debe poseer la pericia en no armas Cocinar.

Cómico: los cómicos engloban a actores, mimos, malabaristas, acróbatas, luchadores, titiriteros, bailarines, lanzadores de cuchillos, domadores de fieras, etcétera. En las reuniones sociales de importancia se espera que el señor provea un buen espectáculo. Los cómicos pueden ser contratados individualmente o en grupos de 2-16. Cuando una compañía tiene seis o más miembros, hay un 25 por ciento de sobrecoste en concepto de sueldo del director de la compañía, carreteros y lacayos. Las «troupe» famosas de cómicos se cotizan a entre 2 y 4 veces el precio normal. La mayoría de ellas deben tener miembros que exhiben muchas de las siguientes pericias en no armas: Bailar, Cantar, Instrumentos musicales, Malabarismos, Saltar, Caminar por la cuerda floja y Ventriloquia.

Contable: un contable es un escribano especializado que hace cálculos económicos y lleva registros de pagos y cobros. Todo negocio requiere de un contable y feudos o departamentos muy grandes requieren todo un equipo de ellos a las órdenes de un contable en jefe, que recibe doble paga. Todos poseen la pericia de Leer/Escribir y algo de aritmética básica (cálculo, no álgebra ni geometría).

Chambelán: un chambelán es la persona a cuyo cargo está la administración de la corte de un noble. Tanto el mayordomo como el guardarropa responden ante él. Las cortes muy grandes pueden requerir varios chambelanes, quienes deben poseer la pericia en no armas Etiqueta y quizá también la de Heráldica.

Doncella/mayordomo/sirvientes/lacayos: las doncellas y los sirvientes limpian y cuidan los edificios. Por cada ocho dormitorios se requiere una doncella y un sirviente por cada salón. El

Tabla 2
Tabla de servidores expertos adicionales

Servidor	Coste diario *	Servidor	Coste diario *
Administrador/senescal ***	8 mo/nivel	Erudito ***	25 mo
Ama de cría	3 mp	Escribano	3 mo
Artista **	20 mo	Guardarropa	5 mo
Astrólogo/ echador de cartas	10 mo	Letrado	50 mo
Bardo	20 mo	Limosnero	3 mo
Bibliotecario	15 mp	Maestro/tutor	1 mo
Bufón	10 mo	Maestro de danza	1 mo
Caballerizo	5 mo	Maestro de doma	8 mo
Caballero/dama de compañía ***	25 mo	Médico	15 mo
Campeón	10 mo/nivel	Montero mayor	15 mo
Capellán	10 mo	Músico	8 mp
Cetrero	4 mo	Orador	2 mo
Cocinero	1 mo	Paje/escudero ***	2 mo
Cómico	10 mp	Poeta	9 mo
Contable	2 mo	Portero	25 mp
Chambelán	4 mo	Pregonero	2 mo
Doncella/sirviente	4 mp	Rey de armas	6 mo
		Secretario	5 mo
		Trompetero	15 mp

* El coste mensual es el coste diario x 30. Hay que añadir el coste del alojamiento y la comida.

** Más un tanto por cada objeto creado y el coste de los materiales

*** Hay que proporcionar sirvientes, así como alojamiento y comida de calidad.

sirviente en jefe (mayordomo) trabaja con el chambelán, el jefe de cocina, el administrador y el guardarropa para asegurar el correcto funcionamiento de la corte. Estos sirvientes deberían tener la pericia en no armas Etiqueta.

Erudito/profesor/filósofo: los eruditos son hombres de ciencia especializados en un campo específico en el que pueden responder preguntas como lo haría un sabio, con una penalización de — 2 acumulativa con otras, pero sólo requieren la mitad de la manutención y la paga que los sabios. De acuerdo con la campaña se deberán seleccionar los campos de estudio apropiados para los eruditos.

Escribano/funcionario: los escribanos llevan los registros, copian documentos y escriben al dictado. Por cada cien soldados en una fortaleza hay que tener un escribano para que asista a los oficiales a la hora de confeccionar las listas de tropas, los salarios y los inventarios, así como para poner las órdenes por escrito. También se pueden requerir escribanos para que asistan al senescal, chambelán, caballero, bibliotecario, limosnero, secretario, letrado, erudito, guardarropa, etcétera. Todos ellos tienen la pericia en no armas Leer/Escribir.

Guardarropa: es el (o la) responsable del cuidado de la ropa y el alojamiento de un noble. También es quien administra los fondos privados de su señor para gastos personales y varios. La Etiqueta es una pericia en no armas importante para este PNJ, así como saber algo de cuentas.

Letrado: en las zonas urbanas, los ciudadanos pueden requerir consejo legal sobre impuestos, deudas, derechos, propiedades o herencias. Los señores feudales precisan información experta para juzgar los casos que se les presentan. Se puede tener un letrado como sirviente o también pagarle un tanto diario mientras prepara o defiende un asunto en la corte. Si un personaje gana una suma de dinero debido a una acción legal, el letrado se llevará entre el 30 y el 50 por ciento. Algunos letrados son famosos (5 por ciento) y cobran entre 5 y 10 veces la tasa normal pero pueden aumentar la probabilidad de un veredicto favorable a discreción del DM. Todo letrado conoce las leyes y costumbres locales (trátase como la pericia en no armas Religión, excepto que la característica relevante es la Inteligencia y proporciona información legal en lugar de religiosa).

Limosnero: el limosnero supervisa los fondos que se otorgan a las obras de caridad o directamente a los menesterosos. Están acostumbrados a habérselas con clérigos, curas mendicantes, pedigüños, mendigos, chiflados y reformadores en busca de dinero y favores, como los que a menudo se acercan a los personajes ricos. Como los contables, dominan algo de aritmética.

Maestro/tutor: un maestro instruye a niños entre seis y dieciséis años y puede tener hasta doce alumnos en una clase. Los maestros deberían tener al menos algunas de las siguientes pericias en no armas (aunque hay otras posibles): Leer/Escribir, Historia local, Historia antigua, Lenguajes modernos, Lenguajes antiguos y algo de aritmética.

Maestro de danza: bailar es una habilidad que se espera que todo aristócrata bien nacido domine. El maestro de danza instruye a los pajes y a las

damiselas de la corte en los rudimentos de la danza y también enseña a la corte los nuevos bailes. Estos instructores poseen la pericia en no armas Bailar.

Maestro de doma: los maestros de doma están especializados en el cuidado, entrenamiento y reproducción de los animales. El entrenamiento normal dura tres meses, pudiéndose hacer cargo el maestro de doma de hasta seis animales. El entrenamiento para la guerra requiere otros tres meses, con un límite de tres animales. Por cada cuarenta caballos en un establo se requiere un maestro de doma.

Médico: los médicos están familiarizados con el tratamiento de heridas y enfermedades. Aunque en el juego son los clérigos quienes offician de médicos, el DM puede tener «sanadores» que curen heridas y enfermedades mediante las pericias en no armas Curación y quizá también Herbalismo.

Montero mayor/monteros/perreros: para preparar y dirigir una cacería hace falta un montero mayor, el cual supervisa a los demás monteros, todos los cuales tienen la pericia en no armas Caza. Los perreros tienen las pericias en no armas Entrenamiento y Manejo de animales para los sabuesos. Otras pericias en no armas comunes y que podrían poseer son Sentido de la dirección, Encender fuego, Pescar, Cabalgar por el suelo, Montar trampas, Comprensión de animales, Supervivencia, Rastreo o Sentido del clima.

Músico: los instrumentos posibles son la flauta, el laúd, el tambor, el cuerno, la gaita, el arpa y el violín, y por supuesto también se puede tratar de cantantes. Todos ellos pueden ser requeridos para bailes de salón, de máscaras, conciertos, etcétera. Por lo general, los músicos suelen actuar en conjuntos de entre cuatro y doce miembros. Si hay más de seis, deberá haber un director de orquesta que recibe doble paga. Un 5 por ciento de los músicos son virtuosos, que tocan solos y reciben diez veces la paga normal. Todos los músicos tienen la pericia en no armas Instrumentos musicales, posiblemente con instrumentos múltiples (lo que requeriría múltiples casillas de pericia).

Orador/retórico: los oradores son profesionales del discurso, que pueden ser contratados para pronunciar uno de ellos en beneficio de un personaje o bien ponerse a sueldo de una persona para enseñarle la habilidad oratoria. Cada mes que un personaje reciba clases de oratoria (con diversas lecciones por semana) recibe una probabilidad acumulativa igual a su Inteligencia de conseguir la pericia en no armas Oratoria si dispone de una casilla libre de pericias en no armas. La Oratoria proporciona un ajuste de reacción de +20 por ciento cuando se pronuncian arengas en situaciones no de combate, siempre y cuando los que la reciben puedan entender lo que dice el orador.

Paje/escudero: los nobles de prestigio o los señores a menudo disponen de docenas de pajes y escuderos, puesto que sus vasallos desean fervientemente enviar a sus hijos a la corte para que se eduquen y aprendan habilidades caballerescas. Sirven de mensajeros, ayudas de cámara y sirvientes de caballeros y damas, formando la guardia de honor. Los pajes suelen ser adolescentes con escasas habilidades de combate; los escu-

deros son algo mayores y pueden ser guerreros de primer nivel. Unos y otros pueden tener alguna pericia en no armas como Cabalgar por el suelo, Heráldica o Modisto/Sastre (para remendar tabardos rotos, etcétera).

Poeta/cronista de la corte/escritor: un poeta compone versos para cualquier tema u ocasión, mientras que el cronista de la corte registra los acontecimientos y supervisa los archivos. Uno y otro pueden ser enviados como emisarios debido a su conocimiento de la etiqueta y de la diplomacia. Todos los escritores deben poseer las pericias en no armas Lenguajes modernos y Leer/Escribir; algunos pueden pertenecer a la clase de personaje bardo.

Portero: el portero recibe a los visitantes, se encarga de los preparativos de su estancia y supervisa el mantenimiento de los rastrillos y los puentes levadizos. Debe disponer de la pericia en no armas Heráldica y algún conocimiento de Ingeniería en lo relativo a poleas, puentes levadizos, etcétera.

Pregonero: el pregonero de la corte regula los asuntos diarios en la corte de un noble. Anuncia a los visitantes, observa el protocolo, controla las audiencias, fija las citas y vigila discretamente a los huéspedes. Los pregoneros tienen las pericias en no armas Etiqueta y Heráldica.

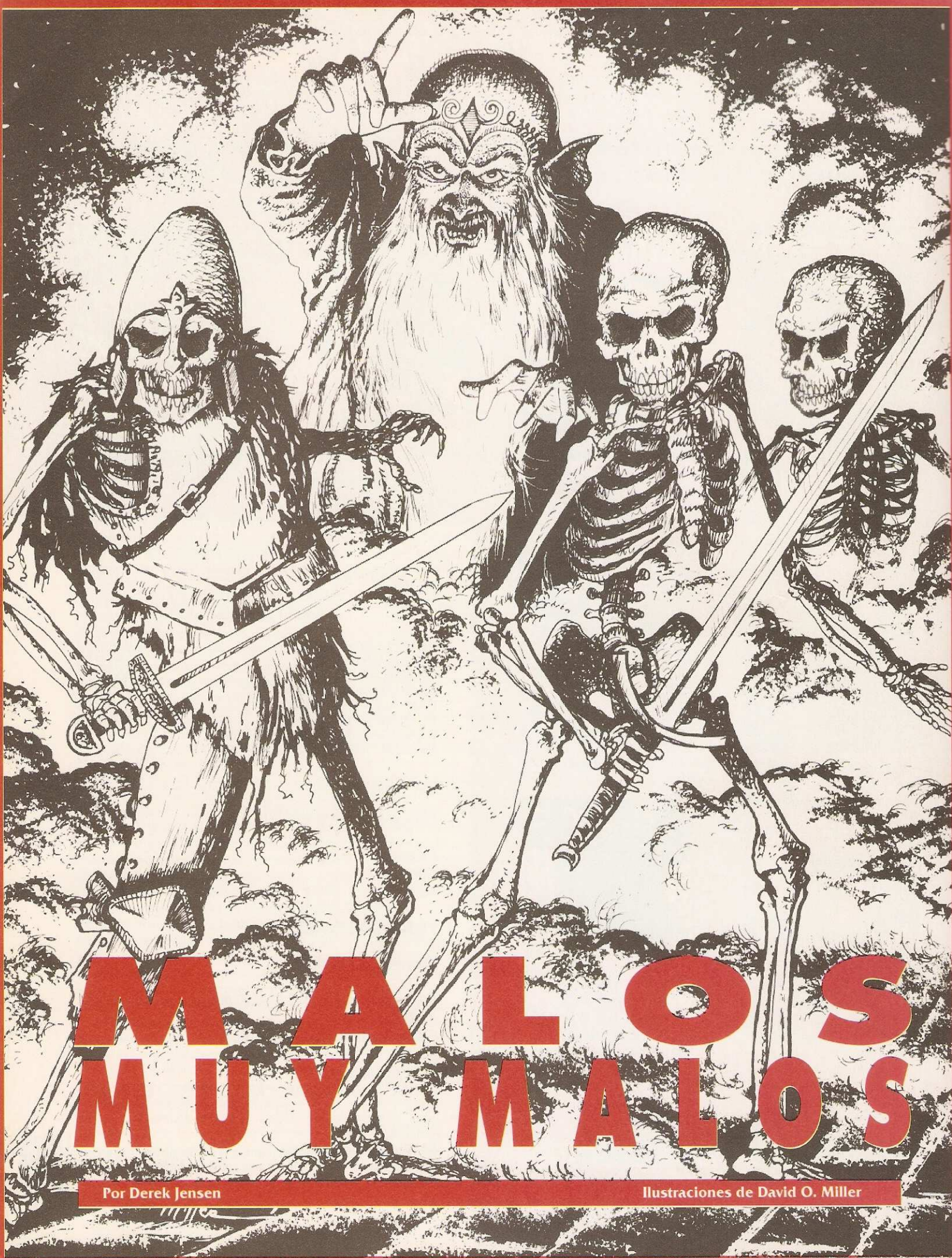
Rey de armas: los reyes de armas tienen experiencia en los usos de la heráldica, la diplomacia y la caballería, poseyendo por tanto la pericia en no armas Heráldica. A menudo hay toda una jerarquía de aprendices (mensajeros) y reyes de armas menores y mayores en las cortes grandes. Los reyes de armas mayores reciben cinco veces la paga normal, y los mensajeros, la mitad.

Secretario: un secretario es un tipo de escribano que asiste personalmente al señor o al noble en el día a día de sus dominios. El secretario sabe de administración, concede y deniega visitas, concerta citas, maneja documentos, canaliza las comunicaciones y supervisa a otros funcionarios. La pericia en no armas de Leer/Escribir es muy importante para este PNJ, así como la Etiqueta y la familiaridad (conocimiento) con los intereses, aficiones, etcétera del señor.

Trompeteros/tamborileros/portaestandartes: los trompeteros y tamborileros se precisan para interpretar marchas y fanfarrias en los desfiles, torneos, discursos, coronaciones, ejecuciones y funerales. También hacen señales en las batallas. Es esencial la pericia en no armas Instrumentos musicales. El portaestandarte es un soldado, por lo general un sargento, que lleva la enseña del señor en la batalla para dar ánimo a las tropas. Llevar un estandarte en combate no requiere habilidad especial alguna pero sí una cantidad de valor poco usual.

BIBLIOGRAFÍA

- Bishop, Morris. *The Middle Ages*. American Heritage Press: New York; 1970
Bloch, Marc. *Feudal Society*. University of Chicago Press: Chicago; 1961
Dickens, A. G. *The Courts of Europe*. McGraw-Hill: New York; 1977
Tuchman, Barbara W. *A Distant Mirror*. Ballantine Books: New York; 1978



MALOS MUY MALOS

Por Derek Jensen

Ilustraciones de David O. Miller

ALGUNAS IDEAS PARA HACER QUE TUS VILLANOS SEAN MAS DESAFIANTES, SI CABE.

Los PNJ malos suelen recibir todos los palos en lo referente a tácticas de combate, tanto en el AD&D como en otros juegos de fantasía medieval. Acostumbran a adoptar la forma de magos locos o guerreros imbéciles, y sus tácticas no suelen ir más allá del lanzar unos pocos conjuros terribles o blandir una espada «más-no-sé-cuantos», antes de ser reducidos a puntos de experiencia por los jugadores.

Este tipo de tácticas no reflejan con fidelidad el hecho de que muchos PNJ malos ganan la vida mediante el vil, cruel y astuto asesinato a sangre fría. Los personajes malos nunca se ven constreñidos por ningún código ético, o por restricciones en cuanto a armas o tácticas. No hay razón alguna por la que un personaje malo no pueda seguir a un grupo de PJ cargados de tesoro hasta las afueras de la ciudad y envenenarlos a todos... excepto porque ello haría terminar de forma abrupta la partida.

Los villanos cuya residencia habitual es invadida a buen seguro tendrán instaladas inteligentes trampas y elaborados «planes B» para la huida. Con vistas a conseguir que el juego sea interesante y equilibrado, el máster ha de darle a todos los entes malos con inteligencia algunas tácticas y planes básicos, por si reciben la visita de un número elevado de enemigos armados. Al fin y al cabo, se supone que los PNJ malos tendrán que estar alerta ante enemigos buenos y malos. Los inteligentes saben cómo piensan ambos tipos de rivales y cómo contrarrestar sus tácticas. No es demasiado difícil discurrir algunos buenos esquemas para ello, contando con que el máster parte con ventaja.

En primer lugar, el máster tiene a su disposición a un grupo de las mentes «jugantes» más calenturientas y fértiles que se hayan conocido jamás: los jugadores. Toma nota de las acciones de los jugadores: lo que hacen los magos cuando se ven en peligro (usan Teleportación, Puerta Dimensional, Invisibilidad, o recaban la ayuda de un guerrero). Sigue los consejos gratuitos de los jugadores acerca de lo que un ladrón debe hacer cuando ve a un hechicero murmurando por lo bajo y moviendo las manos («¡Lanza una daga! ¡Lanza una daga!»). Dale a un PNJ luchador alguna especialización en armas, una Faja de Fuerza de Gigante de Piedra y una espada larga +2, y verás cómo los jugadores se ven obligados a tomar un poco de su propia medicina...

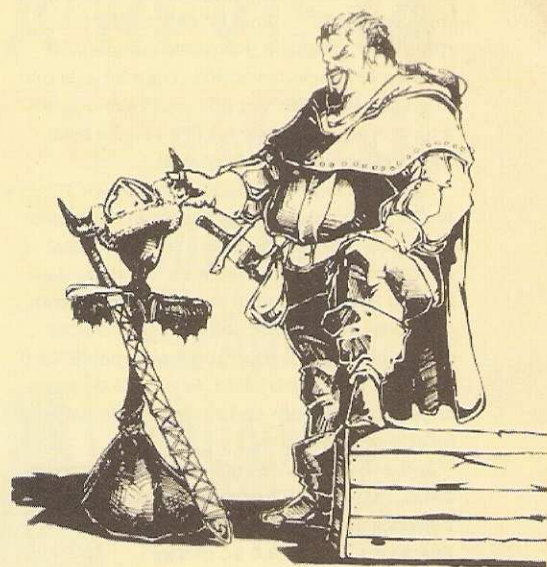
Segundo, usa lo que tus PNJ tengan ya. Los clérigos malos deberán hacer uso de sus hechizos caóticos. Otorgar Maldición (el inverso de Extirpar Maldición) es un buen

ejemplo; Animar Muertos, Causar Ceguera o Causar Heridas Graves son también muy útiles. No dudes en permitir a los oponentes de tus jugadores la oportunidad de retirarse para curar sus heridas mediante una Varita de Curación, Igual que hacen los PJ. Los magos caóticos pueden utilizar Escudo, Protección contra Projectiles Normales, Piel de Piedra e Imagen en un Espejo para defenderse. Los malos no son estúpidos: simplemente son malos, y punto.

Por supuesto, ser el malo de la película no es cosa fácil. El Mal tiene una serie de desventajas inherentes que hacen al Bien la primera elección para muchas criaturas inteligentes... Desventajas como que tu propio compañero puede clavarte una puñalada por la espalda, si cree que puede escapar con el tesoro en la confusión de la batalla. Puede que el clérigo malo no desee curarte porque tiene que remendarse las heridas él primero. Los personajes caóticos se echan las culpas los unos a los otros, no suelen ser muy buenos a la hora de cooperar y a veces no se dan cuenta de que sus compañeros pueden quedar dentro del área de acción de la Bola de Fuego que van a lanzar. También acostumbran a regatear con el tesoro (o la vida) de otro compañero de grupo. A menudo, los personajes malos se allarán para luchar contra los buenos, al menos el tiempo suficiente como para acabar con ellos. Si fallan, cada uno tira por su lado, y que cada palo aguante su vela.

Uno de los problemas derivados de enfrentar PJ buenos contra PNJ malos es que los segundos son aventureros también, y los aventureros suelen tener muchos objetos mágicos. Salir triunfantes de uno de estos encuentros puede sobrecargar seriamente a los PJ con toda esta «magia liberada». Una buena manera de limitar esto es hacer que los artefactos sean de alineamiento malo, y por lo tanto, inutilizables por los PJ. Una manera mejor de hacerlo es darle a los PNJ objetos de una sola carga, como pociones o pergaminos, y que los utilicen durante la contienda. Hay que ser muy idiota para no utilizar una poción de Forma Gaseosa cuando todos los tortazos te los están dando en el mismo lado... Recuerda siempre que has de permitir hacer a los PNJ todo lo que le consienten a los PJ. Les sorprenderá mucho, pero no pueden quejarse ni aunque quieran.

Hay otras cosas que los PNJ pueden intentar. Alterar objetos mágicos, pongamos por caso. Imaginemos a un guerrero/ladron caótico que ataca a los PJ por la retaguardia con una espada larga que emana Oscuridad, Radio 5 m. (lo que no afecta a la visión de quien la empuña, claro está). Asumiendo que los héro-



es capturen la espada, ¿qué grupo querrá arriesgarse a que el guerrero de su bando los ciegue cada vez que desee atacar?

Combinar hechizos también vale. A ver qué os parece esto: un clérigo, más malo que la quina, que invoca Oscuridad sobre una piedra, se acerca a los PJ envuelto en la misteriosa negrura, les tira la piedra y lanza además Silencio, Radio 5 m. de paso. Si el clérigo anda en compañía de un grupo, será mejor que lance una piedra normal primero para calcular cómo habrá de hacerlo entre sombras, mientras los guerreros mantienen ocupados a los PJ. Esto tendría el beneficio añadido de confundir a los PJ durante un instante mientras huyen de la misteriosa piedra, la apartan del camino o la recogen y la devuelven. Suele ser habitual que los PJ sean propensos al pánico y la confusión. Juega con ello.

Recuerda que los PNJ acostumbran a ser los moradores del área que están invadiendo los PJ. Los PNJ conocen la zona, la localización de puertas secretas y fosos ocultos, y las contraseñas o claves de alarma precisas para poder moverse con seguridad. Los habitantes de un complejo de cuevas no esperarán como pasmarotes mientras sus compañeros son masacrados en la estancia de al lado: dales planes antintrusos. ¿Acaso no es razonable que los orcos dispongan de barricadas móviles, para defenderse en caso de ataque con proyectiles? Hay más de una forma de cerrar una reja a la espalda de los PJ, para cortarles la retirada (y puede que las mismas para hacer lo propio por delante del grupo). Los humanoides legales tienen disciplina, y por lo tanto son capaces de elaborar planes. Lo que sigue son ejemplos que iluminarán tu mente y pondrán a los jugadores en más de un apuro.

-Mientras el grupo lucha contra la guardia de corps de esqueletos o zombis de un clérigo malo, la habitación empieza a llenarse con un gas que obliga a las criaturas que respiren a salvar contra veneno cada round, o caerán inconscientes durante 1-6 rounds.

-El Truco de la Cuerda es la versión pobre

de la Invisibilidad de Masas. En instantes, un mago es capaz de crear un espacio extradimensional, donde él y algunos camaradas pueden ocultarse, llevando la cuerda hasta que el grupo pase. Una vez que los PJ están liados a tortas con el resto de los PNJ y nadie está mirando por detrás... ¡Sorpresa!

-Los Sirvientes Invisibles no pueden luchar, pero pueden aturdir a los PJ o atraerlos hasta una trampa sin esfuerzo ni riesgo para el hechicero. Otras posibilidades: Ventriloquía o Sonido Audible pueden servir para lo mismo.

-Los conjuros de Fuerza duran una hora por nivel. Por eso, ¿qué abigarrada pandilla de caóticos, en su loco juicio, se privará de pasear por el «dungeon» con el aspecto de haberse inflado de esteroides?

-Los hechizos de Telaraña cubren grandes áreas, más de 225 metros cúbicos: un típico corredor de 5 por 3 puede quedar cubierto de telarañas a lo largo de 16 metros.

Lanza la telaraña durante la batalla (los PJ sufrirán un —2 a sus tiros de salvación), o cúbrelos con una bonita ilusión y sal por pies. Recuerda, de paso, que las telarañas arden como la pólvora, causando 2-8 puntos de daño. ¿Conclusión? Lanza una Bola de Fuego contra los PJ atrapados y atácales en el asalto siguiente cuando estén quemados y confusos.

-A propósito de lo anterior, vuelve al leer la descripción de la Bola de Fuego y pregúntate a ti mismo cuánto ocupan más de 950 metros cúbicos. Te lo diré: significa llenar un pasadizo de 5 por 3 con más de 30 metros de llamas por ambos lados del «punto cero», o de lanzamiento. Eso significa que un templo o cueva de 7 de alto, 10 de ancho y 15 de largo quedará lleno de lenguas de fuego. Las Bolas de Fuego también queman libros de hechizos y túnicas, incendian cortinajes y maderos, funden tesoros y destruyen objetos mágicos. ¿Eres capaz de pensar en «destrucción total»? Sabía que podrías. La Bola de Fuego es uno de los hechizos más maléficos que existen.

-Ordenar, un hechizo de clérigo de primer nivel, no permitirá al pobre Trauk Espadascruzadas, un guerrero de nivel 5, un tiro de salvación (requiere 6 o más DG o una Inteligencia superior a 13). Puede obligarle, de manera automática, y a modo de ejemplo, a hacer cosas como comer o beber algo que no se llevaría a la boca ni borracho, quedarse dormido durante un instante, pararse encima de una trampa, o hacer un montón de cosas nada recomendables para su salud. Asegúrate de sacar provecho al round en el que Trauk esté bajo los efectos del conjuro, y no precisamente en su beneficio.

-El hechizo de Refugio no dura demasiado (dos asaltos más uno por nivel), pero le da al clérigo algunos minutos de seguridad para curarse o huir. Su corta duración permite que

se lance sobre un ladrón, que podrá escabullirse de la melé algunos turnos más tarde, para atacar por la espalda. También puede representar la salvación de alguien herido, una especie de «ambulancia» mágica.

-Luz se puede invocar hasta a cien metros por delante, y puede dirigirse al visor del casco de un guerrero, para cegarle. El hechizo de Luz es duradero (una hora más un turno por nivel), pero Luz Continua permanecerá hasta que sea disipado, y puede ser devastador si se lanza contra un ladrón (¿qué ladrón puede permitirse el lujo de anunciar su presencia a 30 metros de distancia mediante un globo de brillante luz?)

-Los PNJ que dispongan de medios para protegerse del fuego deberían esparcir aceite por todo el campo de batalla y prenderle fuego a mitad del combate. También pueden envolverse



en llamas, a lo bonzo, para asustar a los PJ, o al menos, a sus caballos, criados o acompañantes. Eso les hará también bastante reacios a utilizar conjuros de base ígnea.

-Sé imaginativo con los conjuros de Glifo de Protección y Otorgar Maldición. Cuanto más alto sea el nivel del clérigo, mayor será la magia que liberen estos hechizos. Un Glifo de un clérigo de nivel 9 lanzará un Golpe de Llama. Un clérigo de nivel 7 puede utilizar un Glifo que reduzca su cuerpo a estado gaseoso, o que lo haga invisible (pero no sus ropas y equipo) hasta que sea disipado.

-Animar Muertos es sólo de tercer nivel, aunque los zombies y esqueletos animados por él, con 1 Dg por nivel, andarán por ahí para siempre. No hay razón para que cualquier clérigo malvado no pasee acompañado de una tropa de no-muertos bien armados. Y

como que los cuerpos de los humanoides pueden ser animados de acuerdo con sus dados de golpe, incluso un sacerdote de nivel 5 puede llevar consigo un par de ogros no muertos para que le hagan el trabajo sucio.

-Un clérigo de nivel 7 tiene un 60 % de posibilidades de disipar la magia de ese dichoso mago de 5 tan aficionado a tirar de Vuelo y Escudo. Incluso dos clérigos subordinados de nivel 4 tienen un 40 % de probabilidades de conseguirlo. Nótese que el Disipar Magia afecta a un área muy amplia, por lo que también puede alcanzar al sacerdote que utiliza Protección contra el Mal o Resistir el Fuego.

-Un Golpe de Rayo es preferible a una Bola de Fuego bajo tierra, ya que su área de efecto es más limitada, y puede rebotar en las paredes para recorrer de nuevo su mortífero camino (las víctimas salvan a —2 o —4 por estar heridas y aturdidas).

Por supuesto, no existe nada que evite que los PJ utilicen estas tácticas, pero estarán sujetos a restricciones por su alineamiento, además de que ciertas acciones deben ser reglamentadas por el máster. Es importante recordar que los PNJ están tan preocupados por mantenerse con vida como cualquier hijo de vecino, pero son bastante más tortuosos en la manera en que defienden su integridad física. Desde el punto de vista de los jugadores, derrotar a un adversario inteligente es mucho más satisfactorio que pasar a cuchillo a un monstruo.

Cuando se juega bien, el AD&D puede ofrecer algunos de los más grandes desafíos, y más plena diversión que cualquier otro juego, en la forma de enemigos astutos. Es ese aspecto del juego el que lo hace grande: el hecho de que los oponentes de los jugadores no son autómatas generados por un ordenador, sino duros bergantes controlados por un humano inteligente, capaz de cambiar métodos de ataque y defensa si es preciso.

El juego debe ser una especie de competición entre el DM y sus jugadores, desafiándose los unos al otro a pensar de forma cada vez más atrevida, manteniéndose en los límites de las reglas y de la razón. No debe ser una payasada entre sangre y tripas, o un triste concurso de voluntades; el máster controla el juego y tiene que *jugar* con los jugadores al igual que juega *contra* ellos. El mejor máster es el que da forma a gente, lugares y cosas como si fuese un jugador, luego se desconecta casi por completo y arbitra como si fuese el mejor amigo de los jugadores, ya que es ambas cosas a la vez.

«Lo siento muchísimo, Pedro, pero tu clérigo recibe un Golpe de Rayo en la espalda y es empujado hacia el pozo, del que intentaba rescatar el cuerpo sin vida del mago. Mala suerte, muchacho.

¿Más patatas fritas?»

EL PNJ EN SIETE FRASES

Por C. M. Cline

Ilustraciones de Jim Holloway



Rand el Viejo es un herrero que ha pasado toda su vida en Arabel. Es un hombre alto, de espesa barba negra. Rand es conocido por su gran fuerza (16), su habilidad como herrero y sus escasas luces (Int 7). Valora la familia por encima de todo, es honesto como pocos y siente gran apego a la música. Se siente incómodo y habla poco delante de los forasteros, pero es muy locuaz y gusta de cantar cuando está entre amigos. Su negocio funciona viento en popa, y la afluencia de público le hace oír numerosas historias de fuera de la ciudad, aunque a menudo suele hacerse un lío con los detalles debido a su corto entendimiento. Habla con una voz ronca y baja, y suele tirarse de la barba cuando conversa con otras personas.

Crear personajes no jugadores para una sesión de juego es una parte muy interesante y atractiva en la génesis de una aventura. Aunque se suele emplear mucho tiempo y esfuerzo en los antagonistas principales, raramente el máster pone idéntico interés en los PNJ con papelitos de «figurante». Con demasiada frecuencia, los resultados obtenidos son unos cuantos PNJ bien desarrollados, y una serie de PNJ «de relleno», que parecen todos iguales.

Para darle a los PNJ más variedad sin elevar demasiado el esfuerzo en su desarrollo, he inventado un sistema al que llamo el «Personaje en Siete Frases» (PSF). Las siete frases que describen a ese PNJ contienen lo que considero elementos esenciales que permitan a los PJ tratar con

él y recordar a ese PNJ. Otros másters pueden tener ideas distintas acerca de lo que es esencial; por eso, el PSF ya descrito puede servir de punto de partida para desarrollar un nuevo conjunto de datos importantes.

Sólo porque a este PNJ se le llame «en siete frases» no significa que hemos de usar exactamente ese número de sentencias. En aras de la claridad del lenguaje castellano, a veces es preciso utilizar más de una frase para detallar un punto determinado.

OCUPACION E HISTORIA

La primera frase sirve como introducción del PNJ, describiendo su ocupación y ofreciendo una breve historia del personaje. Si el PNJ tiene algún rasgo particular, como el ser un joyero que por las noches se dedica a robar, puede ser denotado con esta frase. Una breve nota histórica puede darle al PNJ más profundidad, e indicar habilidades y conocimientos que pueden no quedar patentes para los PJ a primera vista. Así por ejemplo, Rand el Viejo, que abrió nuestro artículo, pudo ser el aventurero retirado Randel el Matagigantes, reputado héroe de los Reinos Olvidados y con vastos conocimientos acerca de dicho mundo.

DESCRIPCION FISICA

La segunda frase es una breve descripción física del PNJ. En algunos casos puede ofrecer una pequeña pista acerca de sus actividades secretas, como un mendigo en cuya boca centellea un diente de oro.

ATRIBUTOS Y HABILIDADES

La tercera frase describe cómo es el personaje y qué es lo que sabe hacer. Aquí, todo atributo que esté por encima o



por debajo de la media debe ser comentado. Es mucho más fácil si se hace referencia a los que se usan en el juego, dependiendo del sistema utilizado. Cualquier atributo que no se mencione se supone que posee una puntuación media.

Cualquier habilidad especial que el PNJ posea o su nivel en ésta deben quedar patentes. Por ejemplo, si Rand fuese un herrero del montón, pero un músico de talento, quizá no se mencione su habilidad como herrero, pero sí su aptitud para escribir canciones.

Esas habilidades y atributos pueden ser del dominio público o ser sólo conocidas por el PNJ. Sea cual sea el caso, debe añadirse en la frase.

VALORES Y MOTIVACIONES

La cuarta frase es una de las más importantes, desde el punto de vista del JdR. Esta frase describe los valores que los PJ deben descubrir y explotar si desean motivar al PNJ para que haga lo que se le pide. Esto reviste especial importancia cuando los PJ le piden al PNJ que haga algo que va en contra de sus principios básicos. Por ejemplo, debido a la honestidad de Rand, los PJ pueden pasar un mal

rato intentando convencerle de que le ponga herraduras a un caballo robado. El dinero no servirá de nada, pero si los PJ amenazan a la familia de Rand, no hay duda de que el herrero se plegará a sus exigencias (aunque lo más seguro es que les odie toda la vida por ello).

Los valores y motivaciones descritas en esta frase no tienen por qué ser reveladas de forma directa a los PJ. Deberán buscar indicios en la forma de hablar y en los actos del PNJ para descubrir cuál es su punto flaco. Desde el punto de vista del máster, los valores y motivaciones descritos para el PNJ le ayudan a decidir cómo reaccionará éste ante las preguntas y las ofertas de los jugadores.

INTERACCION CON LOS DEMAS

Esta frase describe cómo el PNJ se relaciona con los demás. Que sea chillón y detestable, o condescendiente y poco educado, son cosas que pueden ponerse de relieve en esta parte del texto. Muchos PNJ reaccionarán de manera distinta a los PJ dependiendo de si les conocen o no. En este caso, también habrá que especificarlo.

CONOCIMIENTO UTIL

Esta es también una frase muy importante, desde la óptica de los PJ, ya que describe lo que el PNJ sabe y que puede ser de utilidad para los PNJ. Esta información puede ser sencilla, como donde un aventurero cansado puede conseguir un plato de comida y un jergón. Por otra parte, también puede tratarse de una pista que lleve a la siguiente aventura. El conocimiento descrito en el caso de Rand es de naturaleza general, lo que será el caso de muchos PNJ. También debe haber indicio de lo fidedigna que es dicha información. En algunos casos, lo que el PNJ sabe es muy específico, como por ejemplo dónde está la guarida del dragón o a quién sobornar para sacar a un compañero de la cárcel. Esto suele ocurrir cuando el PNJ está pensado para tener un papel de cierta importancia en el desarrollo de la aventura.

RASGOS DISTINTIVOS

La última frase se usa para describir algún rasgo característico del PNJ. Esto hace que los PJ se acuerden de él, lo que les puede ayudar a encontrarle en el futuro. Es cosa normal que los PJ olviden los

MAGIC
The Gathering

The Dark®

Fallen
Empires®

JYHAD®

SPELLFIRE™
Master the Magic

**SUPER
DECK!**™



¡QUE NO SE TE ADELANTEN!



¡Ellos también quieren jugar! ¡Date prisa o no dejarán nada para tí! Ahora puedes conseguir tu ración por correo. ¡No esperes a que se agote! Disponemos de material importado y servimos contrarreembolso a toda España. Solicita nuestro Catálogo de Noviembre enviando tus señas y 200 pts en Sellos de Correos

**HOBBIES
GUINEA**

Avda. Basagoiti, 64
48990 - ALGORTA
Vizcaya
Tlf / Fax (94) 469 16 45
Nuevo N° (94) 460 16 43

nombres de los PNJ, a no ser que tengan la costumbre de anotar en un papel el nombre de todos los personajes no jugadores con los que se vayan encontrando. Si se hace uso de un rasgo distintivo, los jugadores recordarán a buen seguro ese rasgo, sino, al personaje completo. Si los jugadores no recuerdan el nombre, el máster no está obligado a dárselo. Los PJ deberán regresar a la ciudad y buscar a aquel herrero de voz ronca, que siempre se estaba mesando la barba.

PNJ DE EJEMPLO

Para comprender mejor cómo funciona este sistema de crear PNJ, ofrecemos algunos ejemplos que pueden ser utilizados en las campañas de Reinos Olvidados.



El Barón «Perro de Guerra»

Muckdigger es el señor de un pequeño predio al este de Sembia, del que es el séptimo heredero. Es un hombre bajo, bien afeitado y que siempre anda muy tieso. Perro de Guerra es un guerrero de nivel 9 famoso por su increíble vitalidad (Con 18) y sus habilidades para el mando (Car 15), además de su talento para la composición musical (su música evoca siempre los sonidos de la guerra). Además de la música, el otro gran amor del barón es la guerra, y utilizará prácticamente cualquier pretexto para medir sus armas con las de aquel que considere un adversario interesante. El barón tiene una manera

abrupta y muy directa de tratar con la gente, pero mezcla en ella el suficiente carisma como para no parecer abusivo. Sabe mucho de táctica militar, organización castrense y cómo derrotar a ambas, pero apenas tiene ni idea de cómo andan los asuntos políticos en Sembia. El barón siempre habla en un tono alto, con la cara pegada a la tuya, con lo que puedes notar el fuerte olor a ajo de su aliento.



Lady Erin de Loft es la recatada tercera hija del condestable de Espar, en Cormyr... al menos, durante el día. Por la noche, Erin se convierte en la infame Lady Amenaza Negra, una asesina que emplea magia y veneno para lograr sus objetivos. Erin es una chica menuda y rubia, de rasgos delicados, a la que los hombres siempre quieren proteger (cosa que ella encuentra divertida). Es una maga de nivel 7 con un amplio conocimiento de venenos y una gran inteligencia (17), rápidos reflejos (Des 18) y la constitución de un caballo (18). Lady Erin vive para matar. Le encanta intimar con sus víctimas, utilizando lo que sabe de ellas para preparar el asesinato perfecto. Lady Erin es siempre encantadora, y parece que simplemente está cotilleando con inocencia cuando tantea sutilmente a su interlocutor para obtener información. Lady Erin conoce prácticamente todas las habladurías sobre la nobleza y los ricos mercantes de Cormyr, al igual que muchos datos privados de esta gente. Tiene un pequeño lunar en la mejilla derecha.



Durwald de Piedrarajada es un enano que vino de las minas de Tethyamar; ahora es el líder de una pequeña comunidad enana que vive de las minas y la forja en los Picos del Trueno, al sur de Tilverton. Es de estatura media para un enano, y lleva la barba blanca separada en dos trenzas alrededor de la cabeza. Durwald es un guerrero de nivel 9 y un líder muy capaz, pero es bastante malo en la minería y el trabajo con el metal.

Durwald considera que el sueño de otros enanos de recuperar los reinos perdidos es una tontería y cree que sólo hay una cosa importante: la supervivencia de la raza enana. Cree que eso se logra haciendo que le deban favores y amasando gran cantidad de tesoro, con el que podrán pagarse mercenarios que ejerzan de carne de cañón. Durwald es un enano inteligente siempre dispuesto a hacer tratos y cree en las «inversiones a largo plazo», que acabarán reportándole dinero. Conoce como la palma de su mano los reinos, e incluso ha luchado contra muchos de sus habitantes. Está muy familiarizado con las minas de Tethyamar, y no tiene interés alguno en regresar a ellas, a no ser que el precio sea el adecuado para él. Durnwald tiene una larga cicatriz a un lado de la cara, que suele rascarse mientras habla con alguien.



¡TU, OTRA VEZ!

Por Scott Sheffield

Ilustraciones de L. A. Williams

Enemigos que nunca desaparecen, y cómo crearlos

Grub el gnomo miró nervioso la caja de cristal, centrando sus pensamientos en las enseñanzas que había recibido en el gremio local de ladrones. Recordó a su maestro Wesley, enseñándole las muchas argucias relacionadas con el detectar y anular trampas. Grub se inclinó sobre la caja para examinarla, luego sonrió. «Aquí está», dijo en voz baja, señalando el alambre que llevaba hasta el recipiente mágico que había debajo de la caja.

Los cortos dedos del caco trabajaron con rapidez para desmontar la trampa de gas venenoso. Un minuto más tarde, se incorporó con una gema del tamaño de un puño en la mano. Tras haber acabado el trabajo, Grub se apresuró camino de la ventana abierta, observando debajo suyo el oscuro callejón. Persuadido de que era seguro bajar, puso los pies sobre la cornisa y comenzó a descender. Segundos más tarde, había desaparecido entre las brumosas calles de Sombrallí.

¿Qué es lo que ocurrirá a continuación? En muchas campañas de AD&D, este encuentro puede proporcionarle a un ladrón afortunado algo de oro y unos pocos puntos de experiencia, y nada más. En una campaña diferente, sin embargo, el robo podría haberle reportado a Grub muchas, muchas cosas más. Por ejemplo, el ganarse una némesis PNJ.

EL PNJ RECURRENTE

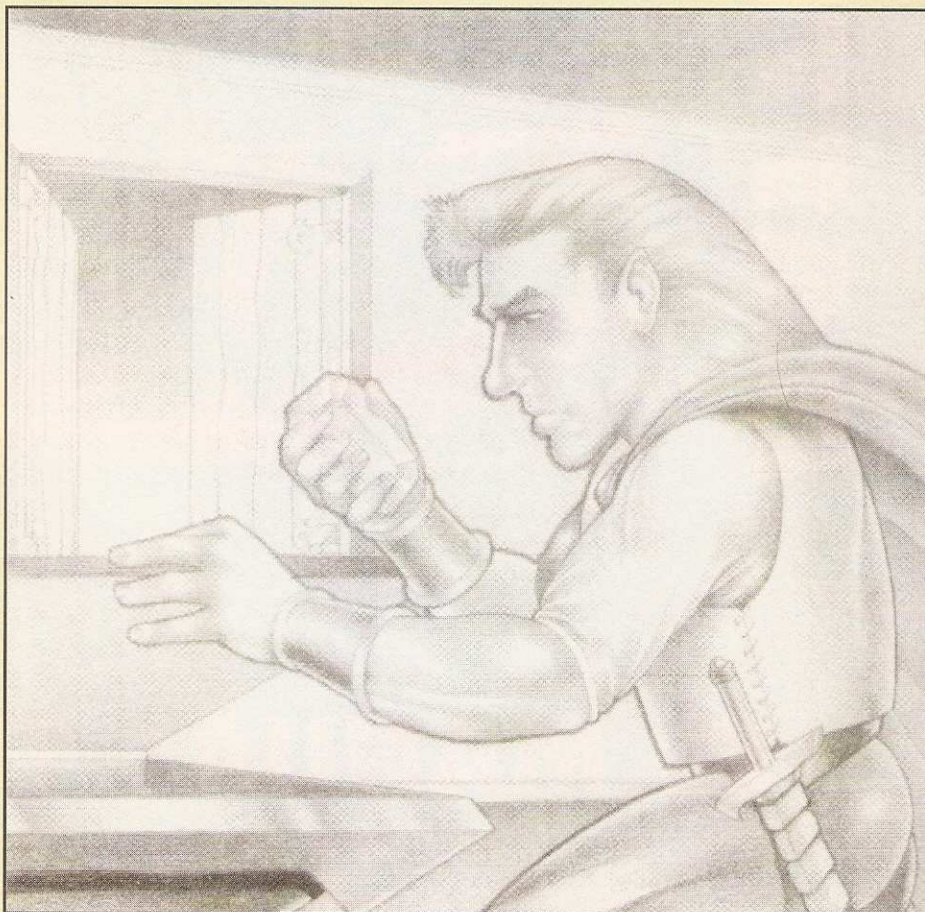
Los másters que quieran añadir profundidad a sus campañas deben considerar el uso de un PNJ recurrente. En una campaña que los utilice, el DM y su abigarrado conjunto de PNJ no dejarían que Grub se marchase de rositas. La víctima

del robo puede dejar escapar al malhechor, pero lo más normal es que utilice todos los medios mágicos y mundanos a su disposición para atrapar al amigo de lo ajeno, algo como esto:

El calvo gran sacerdote estiró su túnica roja y esperó a que hablara el adivino, que se afanaba sobre su bola de cristal. «Le he encontrado, maestro», susurró el augur finalmente. «Camina por las calles de esta nuestra ciudad. Incluso reconozco al palafrenero con el que ahora está regateando.»

«Excelente», replicó el clérigo calvo, con una amplia sonrisa cruzándole el rostro. «No le quites ojo de encima, quiero saber todo lo que haga nuestro amiguito.» Al marcharse, el sacerdote pensó para sí: «Yo en persona te enseñaré que robar al Culto del Decimotercer Círculo es una cosa imprudente, si no fatal.»

Cuando un PJ interacciona con el mundo del máster, esa interacción debe reflejar la realidad de que todo acto no pasa desapercibido. Usando esta noción



de acción/reacción, el máster puede crear un entorno más creíble y más excitante para correr aventuras en él. Una campaña interactiva bien conducida hace uso de personajes recurrentes, y ello añade realismo y una sensación de continuidad.

Los PNJ recurrentes pueden ser utilizados para empezar nuevas aventuras o para unir módulos que no tienen nexos entre sí. Un enemigo que fue encontrado en el Pozo de la Desesperación se topa con los PJ en la siguiente ciudad de paso. ¿Una coincidencia? Eso lo decide el máster, pero la simple presencia de este enemigo servirá para unir ambos escenarios y ofrecer una valiosa conexión entre ellos.

No sólo los jugadores comenzarán a ver que su mundo cambia y evoluciona en respuesta al comportamiento de sus PJ, sino que les motivará más a que interpreten su papel con propiedad. Si el simple «espada y tentetieso» tiene consecuencias palpables, los jugadores aprenderán a tener en cuenta todas las posibilidades en vez de solucionarlo todo por la fuerza de las armas. El éxito depende entonces de la habilidad de los jugadores para ser creativos, más que de sus puntos de golpe. El juego se hace mucho más interesante para todos los participantes, tanto máster como jugadores.

GANARSE UNA NEMESIS

¿Y cómo los PJ se convierten en los enemigos de un PNJ recurrente? En el ejemplo expuesto, el ladrón gnomo llamado Grub precipita la relación: fue su acción la que dio inicio al interés del gran sacerdote en sus actividades.

Un escenario diferente también es posible. Durante el juego, los PJ pueden entrometerse en los planes de un PNJ. Un grupo que, sin querer, irrumpa en los planes de una serie de personas para deponer al actual líder, se granjeará el odio de los conspiradores y el aprecio del dirigente. De esta manera, los PJ pueden despertar las iras de un gran número de PNJ.

Los personajes recurrentes no tienen por qué ser archiveros que sólo quieren liquidar a los PJ. La rivalidad no ha de ser letal para que sea interesante. Los celos, el orgullo, la competición, y el deseo de venganza pueden alimentar esta relación. Entre tu reparto de PNJ recurrentes, algunos sólo desearán embrollar, molestar o avergonzar a los PJ.

Quizá el personaje que se convierte en recurrente sea un competidor. Cada vez que los PJ intentan recuperar un artefacto perdido o defender el honor de una dama, el PNJ aparece primero para aguarles la

fiesta a los jugadores. Piensa en la escena de *En busca del arca perdida*, en la que Indiana Jones pierde el ídolo que ha recuperado tras muchos peligros a manos de otro coleccionista de antigüedades. ¿Recuerdas la frase? «Una vez más, doctor Jones, lo que fue brevemente suyo es ahora mío.»

Si los PJ se aventuran en una ciudad, el reparto potencial de «enemigos» recurrentes es muy amplio. El capitán de la guardia se toma un especial interés en ello, ya que los ve candidatos seguros a armar jaleo, y hace que los guardias les sigan a todas partes. Un nada escrupuloso recaudador de impuestos puede desear aligerarles del exceso de oro cuando regresen de una aventura. El gremio de ladrones puede decirle a sus aprendices que practiquen con los incautos PJ.

Como máster, no es preciso que limites tu arsenal de PNJ recurrentes a humanos y humanoides. Hay muchas criaturas inteligentes que pueden ser utilizadas como némesis. Sólo hay algo importante a tener en cuenta: si intentas utilizar un monstruo con cierta continuidad, escoge uno que no esté restringido a una ecología determinada. Un monstruo que no pueda salir de un pantano no funcionará muy bien como enemigo de unos PJ que pueden ir a cualquier parte.

CREANDO EL PNJ

No todos los PNJ recurrentes necesitan ser desarrollados antes de su introducción en el juego. En algunos casos, el DM puede reutilizar un PNJ que en un primer momento estaba pensado sólo para aparecer una vez en la campaña. Quizás el PNJ resultó ser memorable en un aspecto particular, y al máster le apetece poder utilizarlo de nuevo. No hay nada que evite que el DM haga esto, pero antes de que el PNJ vuelva a aparecer, habrá que tomarse un tiempo para «rellenarlo».

Cuando se diseña un PNJ que aparecerá varias veces, el máster se verá obligado a darle algún elemento distintivo. Una manera especial de hablar, una vestimenta propia, una forma de caminar, o algún rasgo de su comportamiento peculiar que distinga a ese individuo. Puede que el PNJ cecee al hablar, tenga cejas pobladas o la nariz rota. O quizá viste con ropas llamativas, o tiene un acento extranjero.

La selección de rasgos reconocibles del PNJ no debe ser fortuita. El máster debe escoger características que encajen con su psicología y trasfondo. Por ejemplo, un individuo que se viste con ropas extrañas puede ser un mercader que trata con hierbas raras y que pasa largas tempo-

radas en tierras lejanas. Debido a ello, por eso viste de una forma diferente, propia de otra parte del mundo de campaña.

Un diseño cuidadoso del PNJ puede darle a los PJ pistas acerca de la verdadera naturaleza de su enemigo. Hará que los PJ comiencen a pensar y les hará descubrir que su némesis es algo más que un personaje de cartón piedra. Los hábitos peculiares de un PNJ pueden servir de indicación a los PJ para descubrir quién es su enemigo. Puede que tosa de manera compulsiva, o que esté todo el rato escudriñando los alrededores. Puede que acaricie nervioso un amuleto de plumas, o sonría ampliamente cada vez que se habla de hostilidades y peleas.

A lo que el máster debe aspirar en este estadio son una serie de características y rasgos psicológicos que hagan al PNJ memorable. Cuando éste vuelva a aparecer, el máster sólo debe describir el rasgo distintivo para que todo el mundo sea capaz de reconocerlo. Si el máster usa figuras durante el juego, se sugiere que sea siempre la misma miniatura la que represente al PNJ cada vez que éste hace su aparición. Con el tiempo, simplemente con poner la figura sobre la mesa hará que los jugadores comiencen a hablar entre ellos y se decida un rápido plan de acción.

Los másters deben también dedicar tiempo a desarrollar la historia de fondo de la némesis. Ya se haya criado el PNJ en las sucias calles de Gligphor, o sea, el hijo renegado del duque de Untinsad, ello influirá en sus perspectivas, motivaciones, disposición y comportamiento general.

Por ejemplo, el PNJ callejero y ladrón no tendrá ningún empacho en utilizar veneno si se encuentra con su enemigo en un callejón; el hijo del barón utilizará sus contactos políticos para hacer que los PJ sean arrestados y reclusos en un calabozo.

Tener una historia de fondo para la némesis hace la tarea del máster de retratar a ésta más fácil. Cuando el máster deba decidir cómo reacciona la némesis en una situación dada, puede basar su decisión en lo que él mismo hubiera elegido caso de tener la misma peripecia vital que el PJ. Un retrato consistente contribuye a la credibilidad de la némesis y permite a los jugadores que se identifiquen con su enemigo más activamente.

Antes de lanzar a la arena a nuestro PNJ, será bueno decidir cuáles son las conexiones de éste. ¿A qué organizaciones o grupos religiosos pertenece? ¿A quién debe favores? ¿Están las autoridades interesadas en sus actividades? Los PNJ, al igual que los PJ bien jugados, harán

uso de cualquier contacto especial que tengan. Por ejemplo, un PNJ que pertenezca al gremio de ladrones puede ordenar que se vigile a los PJ y se pegue la oreja a sus conversaciones.

Cualquier limitación del PNJ debe ser también tenida en cuenta por el máster. Un PNJ que tenga puesto precio a su cabeza en media docena de reinos por algunas fechorías preferirá pasar desapercibido y tratar con los PJ de manera cautelosa. La actuación del PNJ ante los personajes jugadores se ve muy influenciada por las circunstancias del primero.

DULCE VENGANZA

Una vez desarrollada la historia y conexiones del PNJ recurrente, el siguiente paso es decidir cómo la némesis buscará su venganza. El PNJ puede optar por enfrentarse a la brava con los PJ o acudir a formas más sutiles.

La retribución directa incluirá intentos de atacar físicamente a los PJ. Si el máster ha decidido que el PJ es ansioso, la némesis puede pagar a alguien para que le zurre la badana a los PJ, pero él estará presente, y les insultará mientras los matones intentan dar buena cuenta de ellos. Por otro lado, si la némesis es un noble, un miembro del grupo puede ser requerido para que se enfrente en duelo a él.

Marcar o mutilar a un PJ puede ser otra forma de venganza. La figura de ficción del Zorro es famosa por marcar con una Z a sus enemigos. En vez de usar el estoque del Zorro, el enemigo puede utilizar un hierro de marcar, o hacerles una marca mágica a los PJ.

Este particular tipo de venganza sirve para mosquear a los PJ y espolear su orgullo. También atiza la animosidad y la competición entre PNJ y PJ, y hace que los jugadores busquen la venganza por su lado. Si eso ocurre, ¡bien! Eso demuestra que tus jugadores se están involucrando en la historia y que tú estás jugando bien al personaje némesis.

Generalmente, las formas indirectas de venganza son más adecuadas para los PNJ más calculadores e inteligentes. Para ellos, la vergüenza de los PJ es una efectiva y popular venganza. El PNJ ahondará en el pasado del grupo, y aireará sus trapos sucios. El PNJ puede también inventar patrañas acerca de los PJ, y darles publicidad para desacreditarlos. El asesinato de un personaje puede «embellecerse», por ejemplo, con acusaciones de tatur o de fraude fiscal. Una némesis con recursos intentará culpar a los PJ de la comisión de un crimen, utilizando pistas falsas: un asesinato, un robo, un crimen o una conjura contra el rey.

El tipo de venganza debe depender tanto de la relación entre los personajes como de la personalidad del PNJ. Por ejemplo:

Erimus el Negro había estado vigilando al gnomo llamado Grub durante dos semanas. Esa noche, Erimus llevaría a cabo lo que el jefe del culto le había ordenado. Con sigilo superlativo, el ladrón se introdujo en el dormitorio de Grub y sustrajo la gema, guardada en un saquillo a los pies de la cama. Sin un solo ruido, Erimus cambió la gema por un sello real que había robado esa misma noche. Por la mañana, la guardia real sería informada del robo y de la existencia de un sospechoso, y aparecerían «testigos» para inculparle. A mediodía, Grub ha sido apresado y sus horas están contadas.

En este ejemplo, el sacerdote calvo manda a Erimus para consumir su venganza, de forma que quede a salvo el secreto del culto y las autoridades no tengan que meter las narices en los asuntos de esta organización clandestina. Como que la gema mágica es precisa para invocar al señor de otro plano, el culto necesitaba que fuese devuelta. El sacerdote se regocijará muchísimo de que Grub haya sido condenado por un crimen que no ha cometido, en lugar de ser condenado por un delito que no puede ser revelado.

La forma de venganza del PNJ debe guiarse también por la disposición, historia y clases de personaje de los PJ. Una buena némesis intentará averiguar cuáles son las debilidades de los PJ, y atacar justo por ese punto. Por ejemplo, en el caso de un PJ paladín muy estricto, el PNJ puede optar por arruinar la reputación del virtuoso guerrero. El PNJ puede propagar rumores acerca de que la hija del duque está embarazada del paladín. O dejar «pistas» de que el paladín hizo trampas en el último torneo. Sea cual sea el tipo de venganza elegido, recuerda que debe ser adecuada al PJ al que va destinada y al PNJ que la ejecuta.

MANTENER LA TENSION

Un PNJ recurrente puede servir como elemento constante e impredecible de juego. La clave es mantener una cierta aura de anticipación. Cada máster tiene sus propias técnicas para mantener el suspense, pero aquí ofrecemos un par de opciones para poder empezar. Quizá desees dejar caer indicios erróneos que indiquen la «presencia» del enemigo. Las confusiones de identidad deben mantenerse al mínimo, pero lo suficiente como para que los PJ estén alerta. Como esto:



Grub y sus compañeros de aventura pasean por los jardines reales cuando ven a un hombre calvo desaparecer tras una esquina. Grub y sus amigos desenvainan las armas y preparan sus conjuros, con el sano ánimo de darle una buena lección al sacerdote calvo. Tras doblar la esquina, tropiezan con un humilde jardinero calvo, que, desde luego, no es su archienemigo.

El uso liberal de estos «anzuelos» hace que los PJ elucubren a menudo y mantiene la impresión de que el encuentro puede producirse de un momento a otro. Los hechos curiosos pueden utilizarse para aparentar que hay un método detrás de la paranoia que asalta a los PJ. Por ejemplo:

Los cuatro desorientados compañeros se sientan a la mesa, comentando los hechos acaecidos en los tres últimos días. Caine, el clérigo, opina que el barril que cayó en la tienda el día anterior no alcanzó a Grub por algunos centímetros. «Y esta mañana», añade Caine pensativo, «tras cruzarnos con aquel gato, fuimos atacados por los miembros de un culto. Yo juraría que aquel bicho era el familiar de algún mago».

«Luego vino aquel mercader en el zoco, que comenzó a gritar que yo le debía dinero. No hay duda de que alguien le pagó para que lo dijera, y así nos veríamos apurados para conseguir alojamiento en la ciudad», añade Gorthos, el aventurero.

«Quizá nuestro amigo el calvo ha vuelto a las andadas», tercia el paladín. «Quisiera que Grub nunca hubiera robado esa gema, y nos hubiese mezclado con el culto del Decimotercer Círculo».

Derkellian, el mago del grupo, se arrellana en su asiento y juega con su anillo. «Quizá todo sean meras coincidencias, y estáis persiguiendo sombras», comenta, con una sonrisa maliciosa en los labios.

Durante el transcurso de la partida, los PJ sufren de forma ineludible diversas calamidades. Con el tiempo, los PJ achacarán esos sucesos desafortunados a las febriles maquinaciones de sus escurridizos enemigos. A veces sus suposiciones serán correctas, mientras que otras estarán errados por completo. Si un jugador deduce incorrectamente que el enemigo del grupo está detrás de sus infortunios, tú, como máster, no debes sacarle del error. Deja que los jugadores saquen sus propias conclusiones, y diviértete con ello.

Si las inferencias de los jugadores son equívocas, pero a la vez intrigantes, el máster puede modificar la línea argumental en esa dirección. Si se hace bien, ello enriquece el juego, ya que los jugadores comienzan a ver el entorno de sus aventu-

ras como un mundo vivo, en el que los acontecimientos no son una mera colección de encuentros aleatorios sin significado ni conexión.

Sea cual sea la técnica para que los jugadores sigan ojo avizor, el máster debería intentar mantenerles en un estado de cierta paranoia. Los jugadores se enredarán más si sienten a sus némesis como una amenaza real y continua para sus personajes. Para lograr esta atmósfera de anticipación, el máster debe recordar periódicamente al grupo que su invisible enemigo sigue tras el telón de la campaña, esperando la oportunidad para reaparecer.

Si la tensión ha de mantenerse, es también esencial que la némesis tenga cierta ventaja sobre los PJ. Para lograrlo, el máster debe decidir si esa ventaja es financiera, mágica o de información. Esa diferencia en capacidades, sea cual sea, debe mantenerse durante el juego. En esencia, eso significa que debe haber un desarrollo paralelo para el PJ.

A medida que los PJ ganan en nivel y poder, también debe hacerlo la némesis. Si los PJ comienzan sus aventuras como personajes de nivel 1 y ya han alcanzado el nivel 4, entonces el enemigo, que era de nivel 3 en un principio, debe andar ya por el quinto o sexto. El avance de la némesis debe ser prácticamente igual al de los PJ, pero quizá con el tiempo su ventaja puede comenzar a disminuir. Si ha de ser un reto y una amenaza continua, esto es necesario.

MANTENIENDO AL PNJ CON VIDA

La naturaleza de los grandes enemigos exige que éstos siempre vuelvan. El encuentro inicial entre los PJ y su futura némesis debe ser, en algún sentido, indistinguible de cualquier encuentro normal. En su segundo choque, ambos grupos comenzarán a desarrollar sentimientos unos hacia otros, puede que animosidad o simple curiosidad. Cuando los PJ y PNJ vuelvan a verse en el tercer encuentro o siguientes, se supone que los PJ estarán aguardando la llegada de su elusivo oponente.

Entonces, ¿cómo puede el máster mantener con vida a la némesis en una campaña en la que los PJ sólo quieren borrarle del mapa? Hay diversas soluciones a este dilema. La más sencilla es el escape. El enemigo puede desaparecer de escena cuando las cosas se ponen feas. Puede poner pies en polvorosa por medios normales, pero en un mundo mágico puede tener muchos recursos a su disposición. Pociones, ungüentos, pergaminos y artefactos mágicos que pueden

utilizarse en momentos de apuro.

Aunque que PNJ se les escape de las manos a los jugadores sin daño alguno puede frustrar mucho a los jugadores, sirve para dos valiosos fines: mantendrá al PNJ con vida para pelear de nuevo, y también reforzará la relación entre ambos antagonistas.

A veces, dada una oposición feroz y circunstancias «cien a uno», es conveniente que el PNJ enemigo «muera». Incluso si esto llega a ocurrir, el máster tiene muchos recursos para poder volver a contar con el personaje en el futuro. Por ejemplo, la némesis pudo utilizar una ilusión para hacer creer a los PJ que le había llegado su hora. Incluso si la muerte no ha sido ilusoria, no tiene por qué ser el punto final. Un archienemigo puede ser resucitado por un sicario leal. Sin embargo, esto se debe hacer con cuidado. Ten en cuenta que los hechizos de Resurrección y Alzar Muertos son conjuros muy costosos, que deben ser restringidos a los PNJ de posibles y que tengan conexiones con organizaciones religiosas.

Hay una solución completamente diferente para los DM que utilizan monstruos némesis. Sabrás que, para algunos monstruos, la destrucción de su cuerpo es intrascendente. La destrucción de un ser de otro plano, en su forma asumida en el plano material, no tiene por qué significar su fin. Aunque se le prohíba volver al plano material durante algún tiempo, la entidad aún puede hacer de las suyas. Un enemigo «muerto» de tal calibre puede seguir siendo una fuente de dolores de cabeza para los PJ. Sus seguidores en el plano material pueden recibir instrucciones de buscar venganza. O aún peor, hacer que los PJ visiten el plano natal del monstruo, para un «careo» personal.

Si te gustan las aventuras con numerosas tramas, debes considerar el siguiente escenario para mantener a la némesis en el encuadre: los PJ que matan a una «némesis» pueden descubrir disgustados que el persistente PNJ era simplemente un peón en manos de un amo mucho más poderoso y cruel. El número de escalafones jerárquicos que se interponen entre los PJ y el enemigo final depende del DM.

Luego tenemos la clásica vendetta. La familia o los amigos del recién finado pueden cargar sobre sus espaldas la labor de vengar al PNJ. Un completo desconocido puede aparecer un buen día y, sin motivo aparente, lanzar contra los PJ un Golpe de Rayo. Si sobreviven, los PJ se encontrarán con el problema de averiguar quién fue la misteriosa figura envuelta en una túnica que les atacó. Un máster con

ganar de folletín puede convertir al enigmático desconocido en un PNJ recurrente por derecho propio.

Si el máster ha obviado la resurrección, y ni sicarios ni seguidores vengarán la muerte del PNJ, aún nos queda una última alternativa. Tan solitaria némesis puede alzarse por su cuenta como parte de las legiones de los no-muertos, posiblemente en la forma de una criatura tan vengativa como un wraith. La sorpresa de verse las caras de nuevo será inolvidable, especialmente si los PJ esperaban no volver a ver su fea cara nunca más...

Skalderskien el semiogro se inclinó, y palmeó en la espalda a su bajo compañero. «¿Haz visto los peazo piedros que han caído sobre el calvo? Ezta ya no la cuenta.»

«Sí, tienes razón», suspira Grub con alivio. «El calvo ya nunca nos hará la pascua, ahora que esa piedra le ha peinado para siempre.» El grupo abandona el lugar contento, camino de la ciudad.

Esa noche, sin embargo, una forma pálida y ensangrentada se mueve debajo de las rocas. Lentamente, el ser que una

vez fue un poderoso y arrogante sacerdote excava su tumba de piedra y se alza, con los ojos hundidos mirando en dirección a aquellos quienes le mataron. Con el poder de los no-muertos recorriendo sus miembros destrozados, comenzó a andar hacia el norte.

A medida que el grupo de PNJ recurrentes del máster se va agotando, se debe tener cuidado con las diversas formas de mantener al PNJ en juego. Usar el mismo truco es abundar en el tedio. Cuando todas las alternativas citadas se hayan utilizado, habrá de ser creativo y crear las tuyas propias.

ACABANDO LA RELACION

Llegará, sin duda, un momento en el que el PNJ recurrente favorito se tornará aburrido. Cuando la reacción de tus jugadores nada más verlo, en vez de «¿Qué? ¿Tú, otra vez? ¡Esta vez acabaremos contigo!» sea «Oh, es él ¿Y qué hay de nuevo, viejo?», quizá sea el momento de retirar a ese personaje.

El retiro no tiene por qué ser perma-

nente, pero a veces es mejor así. Los enemigos recurrentes han de provocar el interés de los PJ, intrigándoles y ofreciéndoles un desafío. Dejarle marchar es como perder a un viejo amigo pero, como todos los buenos másters saben, la nueva aventura traerá nuevos enemigos, y entre ellos habrá una futura némesis ansiosa de cruzarse con los PJ.

CONSIDERACIONES FINALES

Aunque este artículo se ha escrito teniendo en mente la fantasía medieval, puede ser adaptado con facilidad a otros géneros. Las nociones básicas pueden ser aplicadas al terror, ciencia ficción o al género de superhéroes. No importa qué reglamento utilices, el uso creativo de los PNJ recurrentes añade más diversión al rol. Al fin y al cabo, no hay nada como encontrarse con un viejo enemigo... excepto quizás el vencerle de una vez para siempre.

Con mis agradecimientos a los jugadores de la Universidad, y a Spike Y. Jones.



NACIONAL E IMPORTACION

**ROL
WARGAME
FIGURAS DE PLOMO
GAMES WORKSHOP
CIENCIA FICCION
STAR TREK
STAR WARS
COMICS
MANGA**

TU TIENDA ESPECIALIZADA

GENERACION

**¡NOVEDAD!
MICROARMOR
MINIATURAS
CARROS Y VEHICULOS
WW II**

GALILEO 14. 28015 MADRID. TLF/FAX. 91- 447 07 46

jugadores hagan preguntas e interrumpan en lugar de decirles: «Espera hasta el final para hacer preguntas» e hincar de nuevo la nariz en el texto que, claro está, tienes detrás de la pantalla. Los jugadores saben distinguir, por el tono de voz amenazador del DM, cuándo es mejor no rechistar. También puede ser que el misterio tuviera pocas pistas o que éstas fueran demasiado oscuras para los jugadores. Por ejemplo, podían referirse a un pasaje en un antiguo texto que tú crees que los personajes deberían conocer, pero a menos que les proporcionas la información necesaria de antemano, los jugadores no caerán en ello.

2. Nunca le quites el personaje a un jugador.

Hay momentos típicos en los que el DM retira el control del personaje a un jugador: cuando éste es controlado mágicamente (hay varias maneras) o cuando muere. En el primer caso (*hechizo*, posesión, etcétera) el DM debe recordar que es el personaje y no el jugador quien se halla bajo los efectos del hechizo de control. Siempre que sea posible, deja que el jugador interprete la situación él mismo (por ejemplo: el PNJ mago da órdenes al personaje). Esta es una de las situaciones más complicadas para un jugador y se requiere saber jugar muy bien para interpretar correctamente a un personaje controlado por otra persona. El jugador debe preocuparse de estudiar el hechizo con detenimiento, incluyendo pautas de uso y restricciones tanto para el controlador como para el controlado. Por ejemplo, un jugador cuyo personaje ha sido hechizado debe saber que si a su personaje se le ordena suicidarse no tan sólo puede negarse sino que además tiene una posibilidad de romper el hechizo en ese mismo momento. Siempre es de agradecer (y a veces es necesaria) una breve explicación al jugador, usualmente en forma de nota, sobre los puntos específicos del hechizo en relación a las reacciones del personaje.

Por lo que a la muerte respecta, el control a que me refería antes tiene que ver con las tiradas de dado. Los personajes no deberían morir únicamente porque lo dice una tirada de dado. Dale a los personajes la posibilidad de interpretar situaciones de vida o muerte. Por ejemplo, he visto en módulos publicados ciertos objetos malditos que matan de inmediato a sus usuarios sin tirada de salvación que valga (se me ocurre ahora un *manto envenenado*). En vez de presentar el tema de forma pedestre, ¿por qué no dar al jugador la oportunidad de que su personaje tome una decisión basada en la interpretación? Vamos a estudiar la diferencia con estos dos ejemplos:

DM: «Ves una estatua que representa a un hombre lobo. Cubriéndola parcialmente hay un manto de verdad.»

Jugador, creyendo que un manto de verdad sobre una estatua de piedra debe significar algo: «Cojo el manto y me lo pongo.»

DM: «Tu personaje se muere. No hay tirada de salvación.»

DM: «Ves la estatua de un hombre, deformado hasta parecer un hombre lobo. Su rostro está

contraído en una mueca feroz pero sus ojos muestran un tremendo dolor. Hay un manto negro sobre la terrible estatua, colgando inmóvil en contraste con el dinamismo que ésta implica. Notas que se te hace un nudo en el estómago al contemplar la escena.»

Jugador: «¿El manto es de verdad? Trato de examinarlo.»

DM: «¿Cómo lo examinas? Lo tocas de alguna forma? ¿Dónde lo tocas? ¿Tocas el broche? ¿Tocas alguna parte de la estatua?»

El DM puede incluso colocar un abrigo en una silla y decirle al personaje: «Muéstreme exactamente qué es lo que haces.»

Este último ejemplo proporciona al jugador más información acerca del manto. No es tan sólo un trozo de tela encima de una estatua sino que es un manto negro que cubre una tremenda figura de piedra y un sentimiento de miedo se insinúa en las tripas del personaje con sólo mirarla. Esta escena proporciona más información al jugador para que éste pueda elegir con cuidado las acciones de su personaje; sabe que hay algo que no es de fiar pero, ¿será la estatua?, ¿quizás el manto? A partir de aquí puede seguir adelante. La decisión será suya, pero los riesgos han sido bien presentados.

Un comentario acerca de los detalles: es fácil para el DM manipular a los jugadores presentando las cosas de cierta manera. En el ejemplo anterior, en lugar de sugerir que el manto tenía un aura maléfica, podría haber dado al jugador una impresión totalmente opuesta: «El manto está majestuosamente colocado alrededor de la poderosa espalda de la estatua, proporcionándole un aire regio.» Una descripción de este estilo hace que el manto parezca deseable, enfatizando el poder (cosa que codician la mayoría de los jugadores). Así, si el DM tiene la intención de hacer que el personaje se pruebe el manto y perezca en el intento, puede dirigirle en esa dirección y mantener un aire de inocencia: «¿Decidió probarse el manto, no? En ese caso el problema es suyo. Yo no he hecho trampa ninguna con los dados ni nada por el estilo.» Es muy importante, pues, no dar descripciones engañosas, que puedan confundir a los jugadores. Tal comportamiento sólo conseguirá que los jugadores desconfíen de ti.

3. No quieras abarcar demasiado. Los DM que preparan mal sus partidas o a los que no se les da bien la improvisación pueden caer fácilmente en este problema pero le puede suceder a cualquiera que tenga grandes planes en su campaña. El DM puede proporcionar inicialmente un par de indicios de algo y los jugadores saltar sobre ello. Entonces el DM les da algunas informaciones suplementarias y éstos se precipitan sobre el asunto con la misma sutileza que un toro en una cacharrería. Quieren ir muy rápido, más de lo que el DM puede preparar y éste comete a su vez la pifia de presentar rápidamente una situación no prevista, como puede ser una guerra, o un conflicto con uno de los puntos fuertes de la campaña, quizás un encuentro con uno de los dioses del mundo de juego.

Permitidme que os explique lo que me pasó

a mí una vez. En cierta campaña, dejé que los jugadores entrevistaran una creación mía, el «gran orco» (basado en los Uruk-hai de Tolkien). Los personajes a lo mejor viajaban de un pueblo a otro y podían encontrarse por la noche con un par de ellos en el bosque. Pronto se convirtió en una obsesión, los personajes se imaginaban que cada nueva aventura tendría que ver con esos orcos. Permití que esto continuara algún tiempo, disfrutando con el efecto que tenía en el grupo y cuando finalmente consiguieron matar uno, lo examinaron cuidadosamente y decidieron que tenían que llegar hasta el fondo del asunto. Yo no había previsto este curso de actuación, en el que los personajes dejaron todo lo que tenían entre manos, pero los jugadores estaban tan excitados que decidí seguirles la corriente.

Durante el resto de la noche, me fui inventando el escenario a medida que la acción progresaba. Todo el mundo se lo pasó muy bien pero, al adentrarse los personajes en lo más hondo del misterio, permití que la cosa fuera demasiado lejos al introducir un fuerte rumor acerca de que un ser poderoso controlaba las tribus goblinoides de la zona. Haciendo gala de una gran capacidad de camuflaje, uno de los personajes consiguió encontrar la guarida y penetrar en ella. Pudo después oír a algunos de los habitantes de la misma discutir planes de ataque a la población más cercana a fin de crear su propio reino orco y descubrir que el jefe era un illitida (*mind flayer*). El personaje volvió al grupo a informar y en las siguientes sesiones de juego continuaron infiltrándose y obteniendo información hasta que llegó el momento de ir a la guerra.

¿Qué había hecho? Yo no quería una guerra pero una noche de improvisación desenfrenada había traído como resultado una. Los personajes habían visto la guarida, el equipo, las tropas. Había un enorme complejo subterráneo a gran profundidad. Era una situación que precisaba resolverse rápidamente. Mis jugadores no estaban interesados en dirimir la contienda con las reglas de BATTLESYSTEM. También podía decir que la guerra se había disputado (fuera de las sesiones de juego) con el resultado que yo considerara oportuno pero no estaba preparado para enfrentarme a la posguerra. El mundo de juego hubiera cambiado radicalmente y muchas de las aventuras que tenía preparadas hubieran resultado inútiles al devastar la guerra las zonas donde transcurrían. Si el ejército de los monstruos tenía algún éxito, podía incluso cambiar el mapa de naciones, e incluso si no lo tenía muchos pueblos y ciudades serían destruidos o cambiados. Podía haber corregido todo eso pero se me antojaba una tarea imposible. Para acabarlo de arreglar, no tenía tiempo para hacerlo. La campaña no tardó en fallecer.

Mi fallo principal fue acometer una gran tarea sin pensar de antemano cuáles podían ser los resultados. Aquí es donde entra en juego la realidad. Ninguno de nosotros puede permitirse pasar semanas enteras dedicados a nuestra afición. Tenemos también que atender al trabajo, los estudios, la familia, los amigos y otras ocupaciones adicionales. No emprendas ninguna tarea sin calcular antes cuánto tiempo te va a

exigir, lo que significa que te has de sentar con lápiz y papel a poner por escrito qué es lo que hay que hacer y cuánto se tardará en hacerlo. Cuando dirijas partidas improvisadas, ten cuidado de no hacer nada que puedas lamentar más tarde.

4. Sé fiable fuera del juego. Si quieres que los jugadores confíen en ti durante el juego, debes ganarte su confianza fuera de él. No digas que podrás ir a jugar el domingo por la tarde si sabes que el lunes tienes un examen. Puedes encontrarte con que no has tenido tiempo para estudiar durante la semana y necesitas unas cuantas horas el domingo para no fallar. No es justo para los jugadores llamarles para cancelar la partida en el último minuto porque probablemente ellos han reservado ya ese rato para el juego y podían haberse organizado de otra manera si les hubieras avisado antes.

Los jugadores tienen un concepto de ti como persona y es raro que alguien que te conoce te perciba de maneras diferentes. Los jugadores no confiarán en ti durante el juego si tu palabra vale poco fuera de él.

5. Haz que el juego sea divertido para los jugadores y para ti. Hay tantos tipos de jugadores como de personas. No importa cómo puedas catalogar a un jugador, cada uno de

ellos es único pero una de las cosas que todos tienen en común, tanto si prefieren los escenarios de intriga como los de acción pura y dura es que juegan para pasárselo bien. Esa es la razón principal por la que juegan. ¿Qué manera tienes de saber si se lo pasan bien? El mejor barómetro es que sigan jugando en tu grupo. Los jugadores que se aburren o estén en desacuerdo con tus métodos dejarán de jugar contigo. Si salen de las partidas habiéndose pasado bien confiarán en ti en la mayoría de las situaciones porque saben que las convertirás en agradables de jugar (por muy difíciles que les resulten a los personajes). Por contra, si los jugadores no siempre se lo pasan bien o no salen satisfechos, protestarán cualquier situación difícil que se les presente porque pensarán que es otra encerrona del DM. Eso quiere decir que no confían en que el DM sepa hacer que una situación concreta sea emocionante.

Tú, el DM, también tienes que pasártelo bien. No eres tan sólo una herramienta que debe proporcionar distracción a los jugadores y nada más. Haz cosas que te gustaría probar en el juego. Si los jugadores son del tipo «aquí te pillo y aquí te mato» dales acción, pero si te gusta interpretar haz que de vez en cuando tengan que interaccionar con PNJs. La variedad es la sal del juego. Si lo haces bien, es muy posible que los jugadores empiecen a cogerle gusto

a interpretar y no tan sólo a matar bichos.

6. Muéstrate orgulloso de lo que haces y también de tu grupo. Los DM trabajan, y mucho, pero también tienen la oportunidad de estar orgullosos de lo que hacen. Crear una aventura excelente que obligó a los jugadores a emplearse a fondo, interpretar tan bien a ese PNJ nigromante que su sola mención hace que los héroes miren con aprensión por detrás del hombro, incluso preparar cuidadosamente todos los accesorios del juego (los puntos de experiencia de la partida anterior, algún diorama, figuras, música, algo para picar) son cosas de las que un buen DM debería estar orgulloso. Mientras que para llevar a buen puerto la aventura (y pasárselo bien de paso) hace falta un esfuerzo de grupo, la mayor parte de la responsabilidad recae en el DM. Los mejores la aceptan de buen grado y les enorgullece hacerlo bien. Eso también se extiende al grupo. Si tienes un buen grupo de jugadores, deberías reconocer que en parte tú también eres responsable de que lo hagan bien. Cuando un jugador de los más jóvenes empieza a dar signos de madurez lúdica puedes sentirte orgulloso de haber tenido mucho que ver en ello.

ALFIL COMICS

c/ Porvenir nº5 28028 Madrid
TEL: 725 27 68

- COMICS

- * NACIONAL
- * IMPORTACION

- ADVANCED COMICS (Se admiten suscripciones)

- MANGA, COMICS Y VIDEOS

- EROTICO

- CROMOS

- ALBUMES

ALFIL JUEGOS

C/ Fundadores nº18 28028 Madrid
TEL: 356 01 05

- ROL

- * NACIONAL
- * IMPORTACION

WARGAMES

- TEMATICOS

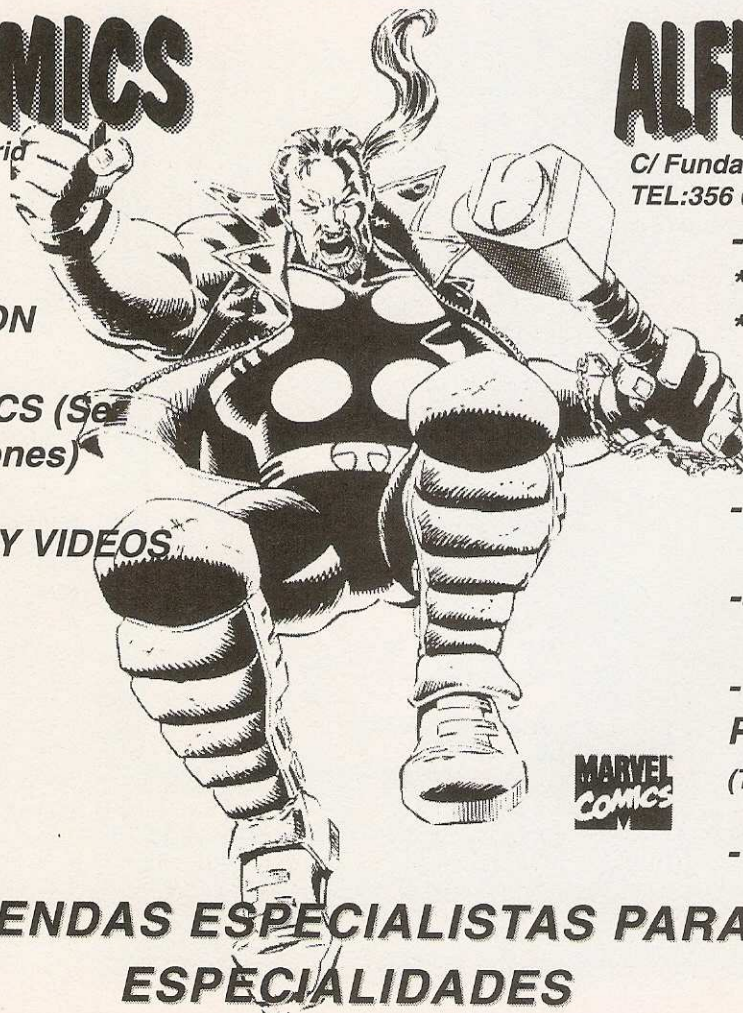
- SIMULACION

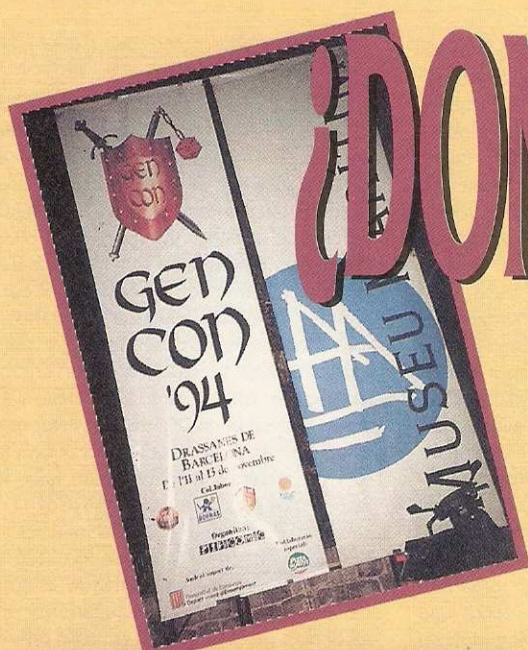
- FIGURAS DE PLOMO

(Todas las marcas)

- COMPLEMENTOS

DOS TIENDAS ESPECIALISTAS PARA DOS ESPECIALIDADES





¿DONDE ESTABAS TU EN EL 94?

GEN CON '94



Rol en acción. ¡Ven a jugar!

Del 11 al 13 de noviembre en las Drassanes de Barcelona.

Organiza:

Colaboran:

Con el apoyo de:

FICOMIC



Generalitat de Catalunya
Departament d'Ensenyament

GEN CON 94:
Las Jornadas
de Rol alcanzan
su mayoría
de edad.

Por Francisco José Campos
y Laura Balestra

Fotos de Hans Kötzt y Mariano Liwski

Y por fin, el día señalado llegó. Los lógicos nervios y carreras de última hora dieron paso a una apertura al público que ya no daba posibilidad de marcha atrás. Eran las diez de la mañana del viernes 11 de noviembre, y el numeroso público que aguardaba con paciencia la apertura de las puertas auguraba que aquello no iban a ser unas jornadas sin más. Se trataba de la GEN CON 94, la primera convención de juegos de rol auspiciada por TSR que no iba a tener lugar en suelo anglosajón. Y los aficionados, tanto de Barcelona como de otros puntos del país no quisieron perderselo por nada del mundo.

Como ya habíamos ido adelantando en anteriores números de **DRAGON**, la expectación con la que se aguardaba el advenimiento de las GEN CON era increíble. Corrieron rumores de todo tipo acerca de lo que se iba a hacer y lo que no, de quién iba a acudir y quién se quedaría en casa, etcétera. Algunas cosas no fueron viables a

última hora, otras se convirtieron en agradables sorpresas, pero al final todo el mundo quedó más que satisfecho con la oferta. Y al notable éxito de esta convocatoria ha contribuido directamente TODO el mundo, por lo que las medallitas tendrán que ser repartidas «ex-aequo».

El marco de las GEN CON no pudo estar mejor elegido. Las Drassanes de Barcelona acogen el Museo Marítimo de la ciudad, y fue también aquí donde se celebró la quinta y última edición de las lloradas Jesyr. Se trata de un astillero construido hace más de quinientos años, muy similar a un castillo, donde el almirante Colón recaló una vez con su nao. A diferencia de las Jesyr, la GEN CON se celebró en la sala Marqués de Comillas, un enorme espacio abovedado al que se entra por la puerta del museo; por ello, esta vez los asistentes a la GEN CON tuvieron acceso a todos los servicios, incluyendo la sala de conferencias y el lavabo.

Nada más entrar y atisbar la que había allí montada, se te encendía la cara como una máquina tragaperras. El ambiente el viernes por la tarde era ya inenarrable.

Gente y más gente, copando todas las mesas (y más que hubiera habido) con cualquier juego que se pudiera imaginar, estands atiborrados de clientes y curiosos, y un aire de complicidad y camaradería que hacía mucho tiempo que no se respiraba en una reunión de rol. Muchos de los asistentes recalcaron este último detalle, claro indicativo de que las diferencias y susceptibilidades del pasado son ya, por suerte, historia para los cronistas del rol.

Durante estos meses precedentes, se ha hablado mucho de que los roleros tenían «hambre» de jornadas de cualquier signo, de reunirse como lluvatar manda para poder hacer y decir la suya. Pudiera ser éste uno de los motivos para el llenazo que se experimentó en la GEN CON, pero no el único. Según Ficomic, la asistencia de público durante los tres días de la GEN CON fue de ocho mil personas. Se dice rápido, pero había que estar allí para ver la enorme cantidad de aficionados que pulularon por las Drassanes en ese fin de semana.

Había un cierto miedo no confesado por parte de todo el mundo acerca de la

curiosidad despertada hacia el juego de rol a causa del desafortunado suceso de Madrid. Una vez más, los roleros dieron muestras de ser miembros ejemplares de la comunidad social, manteniendo un comportamiento intachable durante la duración de la feria. No hubo ni un solo incidente, y aquellos que quisieron encontrar morbo y sensacionalismo sólo pudieron ver a muchísima gente divirtiéndose y pasándolo cañón con las más variadas actividades. Sí que hay que destacar, sin embargo, la gran afluencia de público interesado en iniciarse al rol. Ficomic había dispuesto para ello de un espacio «ad hoc», atendido por personal experto; las cifras que se barajan son de más de dos mil quinientas personas que se iniciaron al rol gracias a esta sección de la GEN CON. Para ello, un equipo de veinticuatro personas trabajó de pleno durante los tres días. Su entrega y entusiasmo sirvieron de mucho a la hora de enfrentarse a tan titánico trabajo, ya que se vieron obligados a arbitrar de cinco a siete partidas diarias para dar satisfacción a numerosos visitantes que hacían cola en el Punto de





Discutiendo una jugada de Diplomacy en el gran mapa de Europa

Información. A algunos les gustó tanto la experiencia, que no tuvieron inconveniente en repetir. Tanto Ficomic como las empresas convocantes reconocen estar en deuda con este excepcional equipo de másters y animadores, que ataviados con la sudadera verde de TSR, obtuvieron un notable en esa difícil asignatura que es la iniciación al rol. Gracias a todos ellos.

Pasada esta primera «línea defensiva», te encontrabas con un espacio central acotado, donde se desarrollaron todo tipo de actividades especiales durante la GEN CON: partidas de exhibición, finales de campeonatos y entregas de premios varias. Cada una de ellas tuvo su gracia y su «gancho» para el público, que no la dejó vacía en ningún momento. Allí se montó una «gran» partida de *Diplomacy*, y lo de «grande» es porque el tablero medía más de cuatro metros de lado, y las fichas eran del tamaño de platos. Atendía la partida un árbitro ataviado a la última moda del siglo XIX. Otra de las actividades más espectaculares fue la final del campeonato de *BattleTech*, en la que mecharriors con uniforme de combate y priores de la Comstar escoltaron, protegieron y animaron a los jugadores.

Tras pasada la «segunda línea», venía un auténtico maremágnum de mesas donde se realizaban las partidas de los numerosos campeonatos organizados. Conseguir una mesa libre para jugar por tu cuenta fue casi imposible, ya que la utilización de éstas estaba contada casi al segundo. Y

había donde apuntarse, había:

Campeonato oficial de *Advanced Dungeons & Dragons*, organizado por el Club de Rol de la Universidad Politécnica de Catalunya (CRUPC).

Torneo de *Aquelarre*, convocado por el Club de Rol Menrood y el Ayuntamiento de Granollers.

Torneo de *Ars Mágica*, responsabilidad de la Orden de Hermes, de Barcelona.

Campeonato oficial de *BattleTech*, una espectacularísima puesta en escena del club de rol SavageQuesters.

Campeonato oficial de *Dungeons & Dragons*, a cargo del Club de Rol de la UPC (Universidad Politécnica de Catalunya).

Epico Torneo de *Fanhunter*, bendecido por San Pamundi y animado por los chicos

de la Asociación de Usuarios y Usuaris de la Ludoteca de la Casa del Mig, de Barcelona.

Torneo de *El Señor de los Anillos*, una iniciativa llevada a cabo por los clubes de rol de la UPC, la Universitat Autònoma de Barcelona y Aurn.

Torneo de *Vampiro* (las mesas eran de las mejor ambientadas), por parte del Club de Rol The Gaze of the Beholder.

Y esto eran las propuestas «oficiales», sin contar con las «extraoficiales», que montaron muchos de los clubes presentes. Como para volverse loco, vamos.

Paralelamente a esto, se organizaron dos concursos no estrictamente de juego, que contaron con una amplia participación. Uno fue el de Ilustración, desgajado en dos apartados: Dragones y Héroes. El gran atractivo de este concurso era la presencia de Larry Elmore y Jeff Easley, «top artists» de TSR, que ejercieron de jurado y entregaron a los dos primeros clasificados en cada apartado un original dedicado. A destacar el alto nivel de calidad demostrado por los concursantes.

Por su parte, GEN CON y Juegos Sin Fronteras auspiciaron el *Primer Concurso de Pintado de Miniaturas*. En un rincón para ello habilitado, numerosos visitantes demostraron su habilidad con los pinceles. El veredicto de Chema Pamundi, Paco Campos y la gente de JSF otorgó el valioso premio, una figura exclusiva de Mithril en 54 mm, de la que apenas existen cien



Una animada partida, bajo la atenta mirada de la cámara

ejemplares en todo el mundo.

Y aún hubo más. En la sala de actos de las Drassanes se realizaron conferencias («La fantasía medieval», por el redactor jefe de **DRAGON**), una mesa redonda sobre el tema del rol, con la asistencia de destacadas personalidades y diversas presentaciones de productos, a cargo de las empresas implicadas. Dos de las más notables fueron la presentación de *El Senyor dels Anells Bàsic*, versión catalana del juego del mismo nombre por Joc Internacional, y del *Vademécum de Campaña de Ravenloft para AD&D*, por la gente de Zinco. Por supuesto, en los stands comerciales se ofrecían muchas más novedades al público: las más importantes se relacionan en el recuadro anexo de firmas participantes.

Hubo gran presencia de medios informativos, principalmente televisiones y periódicos. Todos se comportaron con gran corrección, lo que da a entender que las heridas del pasado comienzan a cicatrizar, cosa de la que nos alegramos todos sin excepción.

Los juegos de cartas, como cabía esperar, irrumpieron con fuerza en la GEN CON. Como ya comentábamos, las mesas vacías fueron poco menos que una utopía, con lo que la gente se las ingenió como pudo para poder jugar: en las mesas del bar, en las vitrinas de los stands, en las mamparas del espacio central, en las escaleras y hasta en el santo suelo. *Magic* era el más practicado, pero se ha encontrado con dos serios rivales al título: *Spellfire* por un lado, y *Jyhad*, que empieza a verse



El Taller de Pintura, gestionado por Juegos sin Fronteras.

bastante. La aparición de dos nuevas revistas dedicadas por entero al tema de las cartas coleccionables demuestra que esta nueva moda tiene cuerda para rato.

Tampoco faltaron a la cita las personalidades extranjeras. Como decíamos, Larry Elmore y Jeff Easley estuvieron los tres días en el stand de TSR, haciendo dibujos y firmando autógrafos. Los pobres no dieron abasto en todo ese tiempo ante la mucha gente que hacía cola ante ellos, pero se fueron muy impresionados de ver lo populares que son en España. Lorraine Williams, presidenta de TSR, también estuvo presente, al igual que Andy Feather, responsable de TSR para la GEN CON. Otra invitada ilustre y que cautivó con su

simpatía a los aficionados fue Jill C. Lucas, vicepresidenta y jefe de ventas de FASA. Todos coincidieron en hacer una valoración muy positiva de estas primeras GEN CON, y contamos por adelantado con su presencia para la próxima edición... para la que ya muchos han empezado a trabajar.

LOS COMPARECIENTES

Las empresas expositoras acudieron prestas a la llamada de la organización, y se reservaron el espacio adecuado para poder ofrecer al público asistente todo lo que éstos demandaran. Prácticamente todas las empresas del sector estuvieron representadas; incluso aquellas que no poseían stand por razones varias, estuvieron presentes a nivel personal, como fue el caso de *M+D* o *Cronópolis*.

EDICIONES ZINCO, TSR, BORRAS, y el GRUPO CEAC

compartieron, como era de esperar, el stand más grande. *Borrás* y *Zinco* se limitaron a presentar sus novedades y juegos, ya que al ser editores, consideran que es la misión de tiendas y distribuidoras la venta y comercialización de sus productos. *Ceac/Timún Mas* ponía al alcance del visitante su amplio catálogo de novelas, libros de ilustraciones y literatura fantástica. Y *TSR* presentó una nutrida selección de «merchandising» nunca visto por estos pagos: pins, camisetas, gorras, pósters,

¡Y dicen que las chicas no juegan a Rol!



Luis Vigil, Jeff Easley, Larry Elmore y Fco. José Campos entregan el premio a la ilustración.

láminas, y hasta tazas para el desayuno con su logo. El personal no se privó de hacer suyas semejantes «delicatessen».

GIGAMESH, como suele ser habitual en estos saraos, ofreció su más que completa gama de libros y juegos de todas clases. Dada su condición de distribuidores para España de *Magic: The Gathering*, montaron un stand anexo sólo para dicho juego, uno de los puntos más visitados de la feria. Su profesionalidad para con el aficionado volvió a quedar patente de nuevo.

JUEGOS SIN FRONTERAS, otra firma de las que nunca defraudan, desplegó sus ingentes ejércitos de figuritas, para pasmo y desespero de los aficionados al pincel y la virguería fina. Su personal, uno de los más «enrollaos» del cotarro, derrochó ganas de juega y desparpajo en cantidades industriales. Las últimas novedades en resina de la firma *Grendel* y las novísimas creaciones de *Grim Reaper Casting* fueron algunos de sus productos más solidificados.

De todos es sabido que **FARSA'S WAGON** se apuntarían a un bombardeo, y esta GEN CON no iba a ser una excepción. Sus novedades más destacadas, aparte de la siempre desopilante presencia de sus irresponsables (Cels Piñol, Chema Pamundi y Xavi Garriga),



fueron el cómic *Fanhunter IV*, la nueva extensión para el *Fanhunter JdR* *Anihilate*, y la nueva revista sobre juegos de cartas *Maná*, heredera directa de la noble y sapiente tradición de *Troll*.

CENTRAL DE JOCS tampoco perdió ripio, manteniendo su acertada política de «poco, pero selecto». Raro es el juego, suplemento, wargame o temático que no tuvieran en su sobrio stand.

LUDOPRESS, los editores de *Alea*, también quisieron estar presente con su revista y su línea de productos. Siguen probando a conciencia su nuevo juego de rol, *Bogey*, generando personajes a todo interesado y realizando «playtestings»

abiertos. La verdad es que cada día tenemos más ganas de ponerle las manos encima a ese juego...

JOC INTERNACIONAL y su revista **LIDER** también acudieron a tan magna cita, con algunas novedades bajo el brazo, además de su muy nutrido catálogo. Entre las primeras, la nueva edición en catalán de *El Señor de los Anillos*, versión básica, y un nuevo juego de rol: *In Nomine Satanis Magna Veritas*. Una propuesta controvertida, pero que a buen seguro no te dejará indiferente. También nos ofrecieron *Super Deck!*, un juego de cartas sobre superhéroes, modalidad lúdica que, como ya sabéis, arrasa ante el asombro de propios y extraños.

CONSOLA CENTER-JUST CARDS

se las arregló para ofrecer un curioso pero efectivo combinado: videojuegos para consola, vídeos de manga y juegos de «trading-cards». Su particular enfoque del negocio (venta por correo con plazos muy breves, y servicios especiales tanto para comercios como para el cliente) hará que se hable mucho y bien de ellos en el futuro.

ARTE-9, otros de los que siempre están cuando se les necesita, tuvieron a bien inundarnos con cartas de *Magic*, juegos de rol para parar un tren y todas esas cositas que a nosotros tanto nos gustan. Una vez más, se ratificaron en su papel como una



Andy Feather y Enric Borrás entregando el premio del campeonato de AD & D

de las tiendas más importantes de Madrid, de la que se puede disfrutar en Barcelona en ocasiones tan importantes como ésta.

KERYKION se resiste siempre a quedarse en casa, y mucho menos a dejarse olvidado su fabuloso *Ars Mágica* encima del piano. Los seguidores de este juego ya van calentando motores ante el anuncio de la aparición de la *Alianza Rota de Calebais*, amén de muchos otros proyectos. Las camisetas de *Ars Mágica*, por cierto, canela fina.

DISTRIMAGEN, para variar, dejó turulato al visitante, tanto neófito como avezado, ante las mil y una virguerías que llenaban su stand. Desde cajas para cartas a muñecos articulados, pasando por la más variada línea de productos relacionados con el rol que se pueda imaginar. La confianza que en esta distribuidora han depositado las más conocidas editoriales de juegos (incluida la nuestra), es el más claro exponente de su buen hacer.

PIRINEU DRAC/ANDORRA '94 fue sin duda la propuesta más curiosa y llamativa de toda la GEN CON. Se trata de unos encuentros de rol, a celebrar los días 16, 17 y 18 de diciembre, dentro del Castell Màgic D'Enclar, en el Principado de Andorra. Habrá todo tipo de campeonatos, juegos, talleres y hasta un rol en vivo. Una oferta especial incluye la estancia y la manutención. Los que estéis interesados y

os deís prisa, aún podéis apuntaros llamando al teléfono 9738 48278 (Fundació Trobada Internacional de la Joventut/Andorra).

NEREID es la más reciente incorporación a la familia: una revista de impecable presentación, dedicada por entero al *AD&D*. Una propuesta que habrá que seguir de cerca.

La **ESCUELA DE COMIC JOSO** dio variedad al encuentro, dejando patente por qué es el mayor y mejor centro de España dedicado a la enseñanza del cómic. Su servicio de dibujo de personajes por encargo estuvo más que solicitado.

BILLARES SOLER, la tienda de juegos y entretenimientos con más tradición de la ciudad, no se quedó corta a la hora de ofrecer juegos y más juegos, maquetas, miniaturas y todo lo relacionado con nuestra afición.

LA FACTORIA DE IDEAS se ha propuesto como meta en la vida que nuestras estanterías fenezcan ante el mucho peso de sus numerosos proyectos. No contentos con sus productos consolidados, se desmarcan con la edición de dos nuevas revistas (*Urza*, dedicada a los juegos de cartas, y *Alter Ego*, en coproducción con *M+D*). En estos momentos, ultiman los detalles del lanzamiento de *Superhéroes Unlimited* y avanzan orgullosos la publicación de *Earthdawn*, el juego de fantasía de FASA.

te, mediante acordeón, flautín y gaita. Casi al final de la jornada, alguien les colocó un cartel, con intención de chufia, que rezaba: «Rogamos respeten el descanso de los vecinos.»

Suponemos que sabéis quién es el «malo» de *Fanhunter*, ¿verdad? Bien, pues en la entrega de premios del campeonato de dicho juego, Alejo Cuervo «in person» adoptó la personalidad del papa, con birrete y túnica, para dar los galardones. Iba precedido de dos guapas chicas que, a su paso, lanzaban cartas de *Magic* al aire. Ello dice mucho sobre el sano sentido del humor de nuestro querido amigo librero.

Otra que tiene que ver con los sufridos *Pirineu Drac*. El folleto de propaganda de su propuesta, que repartieron con profusión, era tamaño DIN A3, con lo que muchas personas de recursos lo usaron a guisa de tapete para jugar sus partidas de *Magic* y *Spellfire* sobre el suelo...

Genial la puesta en escena del Club Menrood que, puestos a jugar un temático sobre la Roma de los Césares, se disfrazaron de patricios, amenizando la partida con copas de hidromiel y racimos de uva.

Increíble fue la desbandada que se organizó cuando por megafonía se anunció que *Gigamesh* iba a vender, al precio de 225 pesetas, sobres de *The Dark*, la extensión de *Magic: The Gathering*: sólo que uno por persona. Los adictos salieron por piernas hacia el stand, y se montó una buena cola...

Cuando alguien de la redacción preguntó a una amiga que qué le parecían las GEN CON, ésta contestó con un saludo «Esto parece Parque Jurásico.» Efectivamente, la práctica totalidad de los jugadores más veteranos y conocidos del mundillo estuvo presente...

Un diario de Barcelona, en su edición sabatina, reseñó las GEN CON y dijo que lo que allí arrasaba era un juego de cartas llamado «Ars» (sic). ¿Se hicieron un pequeño gran lío entre el *Magic* y el *Ars Mágica*? Pudiera ser.

No faltaron másters y jugadores que acudieron a sus partidas disfrazados como sus personajes (hechiceros de *Ars Mágica*, guerreros de *AD&D*, algún que otro vampiro toreador, unos pocos «narizones» de *Fanhunter* y muchos *Mechwarriors*, por lo del campeonato).



LAS ANECDOTAS

Como cabe esperar, en una convención de rol tan concurrida como ésta, los chascarrillos, los acasos y el buen humor son cosa obligada. Y para muestra, algunos botones.

El stand de *Pirineu Drac/Andorra* tuvo a un par de músicos todo el sábado haciendo ambien-

TRES CAMELLOS



Y UN TRINEO

Por Melchor Campos Gaspar Ibáñez y Baltasar Aceytuno
Basado en una idea de Nicolás Vigil

..Un mundo plano flota bajo el manto de oscuridad (...). Es el Mundodisco, ese círculo plano que es transportado a través del espacio por los cuatro elefantes que se mantienen de pie sobre la concha de la Gran A'Tuin (...). Dieciséis mil kilómetros de tortuga cuya concha está espolvoreada por la escarcha de los cometas muertos y marcada por los impactos de los meteoros y cuyos ojos poseen albedo propio (...). En un mundo situado sobre la concha de una tortuga pueden ocurrir cosas muy raras...

Y ya están ocurriendo.

Terry Pratchett: Pyramids

Aventura navideña de RuneQuest para tres Pj con un alto conocimiento en magia (ya sea espiritual, divina, ritual o hechicería) y un buen porcentaje en el manejo de las armas... y en montar a lomos de camello. Esta aventura está ambientada en Mundo Disco, universo creado por el genial autor inglés Terry Pratchett, cuyas novelas, (¡A'Tuin es grandel!) están publicadas por Martínez Roca. Se recomienda que el DJ lea un par de ellas antes de arbitrar, para que recupere el sentido del humor perdido en Sol Oscuro.

1. EN EL PORTAL DE BELÉN

El Reino de Oriente se encuentra pegado al desierto de Djel, y es fronterizo con Espadarta, Efebas y, por supuesto, Djelibaby. Ankh-Morpork se encuentra muy lejos, al otro lado del Mar Circular. ¿La fecha? Pongamos, por ejemplo, bastante cerca ya del solsticio de Invierno.

Los Pj se encuentran en este exótico país como huéspedes del mismísimo rey Jhefé XXXIV. Se encuentran alojados en las dependencias del palacio real, más concretamente en las mazmorras. Todo fue por culpa de un malentendido (según los Pj) o de una metedura de pata (según el rey). La cuestión es que, mientras que a Jhefé no se le pase el cabreo, los Pj deberán permanecer cargados de cadenas, dentro de una jaula de hierro especial antimagia. ¡Por suerte, en este país es creencia muy extendida que hacerle daño a un mago trae muy mala suerte!

Como es posible que los Pj estén algo preocupados sobre los planes que pueda tener Jhefé para librarse de ellos, siempre pueden intentar hacer hablar a los guardias o a los siervos que les traen la comida. Para ello deberán pasar una tirada de *Oratoria* o *Habla fluida*. Se enterarán así que Jhefé no ha decidido aún qué hacer con ellos, porque sus consejeros los astrólogos reales, tradicionalmente sobrios y muy dignos, se han vuelto locos de remate. Desde hace unos días se les ve correr por las salas de palacio como bandadas de cuervos, arrastrando sus negras vestiduras e intercambiando extraños pergaminos recubiertos de formas arcanas (a las que dan el nombre de «integrales» y «deriva-

das»), mientras mesan sus grises barbas y rascan sus ovoides (y cada día más calvas) cabezas.

Un buen día, el jefe de carceleros (ese medio troll tan amable llamado Guano, al que le faltan las dos orejas y la nariz) saca al grupo a patadas de la celda diciendo que el Jhefé quiere verles. Además de sus patadas, tiene un látigo de nueve colas con el que demuestra ser muy convincente, por lo que es bastante probable que los Pj estén trotando pronto pasillo arriba, hasta la sala de audiencias. En ella, aparte del trono del rey, en lo alto de una pequeña escalinata de mármol, hay también un grupo de astrólogos vestidos de negro, discutiendo entre sí. Una tirada de *Escuchar* no revelará más que un extraño galimatías en el que destacan «secante», «hemisferio», «elíptica», «envolvente», y varias docenas más de altisonantes esdrújulas. Si los Pj se las arreglan para acercarse a ellos con una excusa, les ignorarán por completo, murmurando por debajo del bigote y pasando de ellos como si no existiesen.

Pronto se abrirán lentamente las enormes puertas de la sala, entrando por ellas la renqueante figura de Estyr Had-Oh, el chambelán mayor. Estyr es un tipo que sufre de un incurable problema de almorranas: como que por razones de su cargo debe estar siempre sentado en la segunda grada de la escalinata de mármol del trono, eso no ayuda mucho a mejorar su humor. Así que pocas bromas.

Una vez se haya acomodado en su sitio (y tras haberle dirigido una larga mirada cargada de deseo al trono, donde hay un cojín de seda), Estyr se dirigirá a los Pj, explicándoles lo siguiente:

Según las indagaciones de nuestros astrólogos, una extraña serie de conjunciones estelares parecen indicar la proclamación de un nuevo estado en un lugar llamado Beelen. El Gran Consejo ha decidido enviar unos embajadores cargados de regalos, para congraciarse con el rey de la nueva nación. ¿Adivináis quién ha sido elegido para ello? Bingo. Es una misión muy sencilla. Cualquier imbécil debería poder realizarla sin ningún problema. Por eso

hemos pensado en vosotros.

2. HAY ESTRELLAS, SOL Y LUNA

Los Pj reciben su equipo, (que les había sido confiscado) más alguna cosa más que necesiten (dentro de un límite). También se ponen a su disposición tres camellos blancos, animales especialmente recios y andarines. Sus instrucciones son sencillas: deben seguir una estrella especialmente brillante que señala siempre hacia el occidente, hasta Beelen. Una vez allí, deberán buscar al nuevo rey y entregarle los tres pesados arcones que llevan consigo. Por cierto, el mago de la corte tiene preparadas un par de sorpresitas para los Pj. La primera es que los arcones no se pueden abrir hasta llegar al destino. La segunda es que, si se apartan más de la cuenta del camino marcado por la estrella, serán víctimas de la más terrible de las maldiciones. (Detalles, a cargo del DJ.)

Una vez en camino, no hay ningún problema para seguir la ruta correcta. No serán precisas tiradas de *Otear* ni de *Rastrear* para descubrir la brillante estrella, bien alta sobre el horizonte, perfectamente visible mientras despunta el amanecer. Claro que, a medida que salga el sol, su brillo va menguando. Si los Pj no tienen la precaución de tomar algún punto de referencia, pueden encontrarse a las nueve de la mañana caminito del centro de la nada.

Puede que el DJ considere que el nivel de sus muchachos no es precisamente de premio Nobel. De acuerdo. Que les autorice a una tirada extra de *Inteligencia*, a ver si se percatan de que *cada mañana, durante miles de años, el Sol se ha ido elevando. Y no tenemos ningún motivo para pensar que hoy no vaya a ocurrir lo mismo.*

Y si los Pj no se dan cuenta ni por estas, no les quedará más remedio que hacer una tirada de *Conocimiento del Mundo*. Eso sí, por cada diez por ciento que sobrepasen caso de fallar, se retrasarán una hora sobre el horario previsto (ver apartado 3, apéndice 2). El primer día esto no debe ser demasiado problemático, pero esperemos el curso de los acontecimientos.

Durante las primeras horas de viaje no sucede nada fuera de lo común. A

eso del mediodía, la comitiva llega a orillas del río Trestritestigris. Un sólido puentecillo de madera, aparentemente en buen estado, lo atraviesa. Puede que algún desconfiado Pj decida inspeccionarlo. Ningún problema. Una tirada muy simple de *Buscar* u *Otear* revelará que las dos pilastras centrales han sido aserradas de tal forma que el más mínimo peso hará hundirse el puente. Otra tirada de *Inventar* detectará que el puente ha sido manipulado hace muy pocos minutos (el viento aún no ha arrastrado las virutas de serrín). Si los Pj no se percatan del detalle, o simplemente pasan de todo... el puente se derrumbará justo cuando se encuentren en medio del río. Esto costará a los jugadores 1D2 puntos de daño, más un 30 % de posibilidades de coger un constipado (—1 a *Fuerza*, —10 % a *Deslizarse en Silencio* —por estornudos imprevisibles— durante 1D10 días a partir de la noche siguiente).

En cuando descubran el pastel y/o caigan al río, escucharán una sonora carcajada atronando las montañas cercanas: «¡Ho, ho, hooo!» Una tirada de *Otear* (brillante como los chorros del oro, eso sí) les permitirá ver un trineo ¡que parece deslizarse sobre la línea de las montañas! Decididamente, tenéis que tomar menos tintorro en ayunas.

3. EL BUENO DE SAN JOSÉ.

¿Qué ha pasado realmente? Muy sencillo. Los astrólogos del Reino del Oriente no son

los únicos
—ni los
mejores—
e n
l a s
seis



esquinas del mundo. También los tienen el Reino del Norte. Y a la doncella de Hielo se le ha ocurrido la feliz idea, también, de enviar a un embajador: Nicolás.

Nicolás es un anciano bonachón, y sus rojas mejillas sólo se diferencian de su roja vestimenta por la larga y blanca barba. Viaja en un trineo mágico, arrastrado por ocho ciervos encantados. Es un pedazo de pan, de verdad. Pero debe cumplir con su trabajo. Y éste es llegar primero que nadie a Beelen. Tratará por todos los medios de retrasar a los Pj, pero siempre intentando hacerles el menor daño posible.

Nicolás parte con tanta ventaja sobre los jugadores como tiempo se entretengan tratando de cruzar el río. Se mueve a una velocidad constante equivalente a la de un caballo al trote, y descansa cada día ocho horas. El camino hasta Beelen son tres días de viaje (vamos, que llegarán pasado mañana por la noche), y no hay ninguna forma (que se nos ocurra ahora) con la que los Pj puedan superar esta velocidad media. Los camellos también necesitan descanso. De todas formas, son buenos animales. Puede forzarse a que aumenten al doble su velocidad durante dos horas, a condición de que se les deje después descansar otras dos. Si se les trata de extraer una milla más, reventarán extenuados. Esto pueden emplearlo los jugadores para adelantar en una hora al viejo Nicolás... y pagarle con su propia moneda.

Si los Pj siguen a un ritmo normal (se sobreentiende, si no dan ninguna orden especial) irán manteniendo la distancia con respecto a su invisible enemigo. Suponemos que Nicolás tarda el mismo tiempo en disponer sus trampas que los Pj en tratar de desembarazarse de éstas.

Afortunadamente, hay un fallo en la táctica del bueno de Nicolás, que puede ayudar a los jugadores: siempre sigue el camino más recto, por lo que bastará una tirada de *Rastrear* para descubrir las inconfundibles roderas de su trineo. Ahora bien, cuando monta una

trampa, suele borrar los rastros con una rama de pino. Todo jugador que: a) Especifique que va siguiendo las huellas; o, b) pase una tirada de *Buscar* al llegar al momento en que desaparecen las huellas, se percatará de este detalle.

Nota al DJ: Para poner un poco más nerviosos a los Pj, permite que de vez en cuando «oteen» la rechoncha figura de Nicolás, o escuchen su alegre risotada.

4. Y UN NIÑO QUE ESTA EN LA CUNA.

Bueno, no parece demasiado difícil averiguar el guión de este módulo. Viene a ser una especie de *Will E. Coyote Meets The Monty Python*.

Por más que Nicolás levante la camisa a los Pj, o por más cafradas que éstos consigan clavarle, ninguno de los dos bandos conseguirá más de un par de horas de ventaja sobre el otro. Y siempre que sea necesario para la acción dramática, Nicolás estará justo delante de los jugadores, tramando otra trampa. Es lo que llaman la «Magia del Cine».

Citamos aquí algunas de las trampas que el viejo Nicolás lleva preparadas en su zurrón —aparte de la del puente—. Por supuesto, querido DJ, no es imprescindible que sugieras a tus jugadores que *dos pueden jugar a un juego*. Mejor que se den cuenta ellos solos.

Primer día

* *Viejo Truco del cartelito que no puede leerse:*

A mano derecha, un páramo, desprovisto de vegetación. En el centro de éste hay un pequeño cartelito. A pesar de los esfuerzos por aguzar la vista, no puede leerse desde el camino.

Bueno, realmente pone *Cuidado, arenas movedizas*. *Firmado: Nicolás*. Todo Pj que se acerque a leerlo notará cómo su camello chapotea al internarse en el campo. Tan pronto como baje de éste a leer, verá horrorizado cómo se hunde hasta las rodillas en la blanda tierra. Si el Pj desmonta y se acerca a pie, podrá salir si pasa un par de tiradas de *Agilidad*... a no ser que lleve armadura completa. De todos modos, tiene una oportunidad. Un tiro de *Conocimiento del mundo* indicará al

jugador de qué palo es este arenal.

El DJ no deberá ser «excesivamente» cruel. Que piensen bien cómo sacar el camello del arenal. Y que piensen rápido. De todas formas, perderán un mínimo de una hora antes de retomar el camino.

** Viejo truco del cartel que indica el camino malo:*

Los Pj llegan a una bifurcación del camino, que se separa entre dos cañadas. Ambas parecen dirigirse más o menos hacia occidente. La estrella, oculta por el sol, no les podrá servir de guía hasta al menos dentro de tres o cuatro horas. Afortunadamente, hay un mojón kilométrico en el cruce. Un cartel apunta hacia la derecha, anunciando: *A Beelen, mogollón de millas. ¿Qué hacer?*

Trampa simple pero evidente. El camino apuntado por el cartel conduce a un punto situado a diez metros antes de la bifurcación. Es un bucle arteralmente preparado por Nicolás.

** Viejo truco del posadero disfrazado:*

Comienza a anochecer en el camino. Por un «golpe de suerte», a unas pocas centenas de metros hay un edificio. A lo mejor los Pj pueden dormir al amor de un buen fuego. El edificio resulta ser una taberna, vacía en este momento de todo cliente. El posadero, un hombretón fornido, limpia unos vasos detrás de la barra. La tasca no parece demasiado atestada de cucarachas, y nada del contenido de la olla se resiste violentamente a la masticación. Realmente, un «gran» golpe de suerte.

El posadero (evidentemente, Nicolás disfrazado), ofrecerá una cena rica, rica, a los Pj... y con fundamento. Si éstos deciden no tomarla, peor para ellos. Nicolás es un excelente cocinero. Después, mostrará habitaciones individuales a los jugadores.

Su plan es bien simple: justo antes del amanecer entrará en las habitaciones, y tratará de reducir y atar a los jugadores. Si lo consigue con todos, éstos deberán esperar hasta que uno consiga desasirse mediante la reglamentaria tirada contra *Destreza*. Si falla, echará a correr como alma que lleva el Diablo

hasta su trineo, oculto en un cobertizo, y huirá antes de que el Pj pueda capturarlo.

Si algún Pj decide registrar la casa a primera hora de la noche, descubrirá al trineo sin ningún problema, y al lado de éste, al verdadero posadero, atado como un salchichón. Vaya, vaya. Esto puede ser una ocasión perfecta para hacerle pagar al viejo Nicolás todas juntas.

Segundo día

** ¡Sorpresa!*

Los Pj avanzan por una senda recta, recta, que parece no tener fin. De repente, el camino se bifurca en dos ramales, que transcurren paralelamente, a unos cinco metros de distancia. Ambos parecen dirigirse a Beelen. Una roca se interpone entre los carriles, y durante unos segundos los Pj pierden de vista el otro ramal. Y pasado el obstáculo... ¡Sorpresa! Aparentemente ignorante de su presencia, marcha a su misma altura por el camino de al lado... ¡El bueno de Nicolás! Lo siguiente... Una escena estilo Abbot y Costello. Nicolás acababa de levantarse de su siesta reglamentaria, y ¡qué casualidad!, tomó la carretera justo a la altura de los Pj. Ambos grupos permanecen estupefactos durante un turno, después del cual, ¡comienza la persecución! Aplicar para ésta las reglas del apéndice 2.

El DJ no permitirá que los jugadores lleguen a capturar a Nicolás. Esto viene a ser como una carrera de canódromo (pero que no se enteren los Pj, ¿eh?). Que reciban un par de revolcones. Que disfruten. Que se diviertan. Cuando consideres que la aventura ha dado lo bastante de sí... un par de críticos en *Conducir Trineo* (detrás de la pantalla) para Nicolás y todo arreglado.

** Unos pobres y honrados salteadores de caminos que pasaban por ahí:*

Durante la mañana del segundo día, los Pj se verán asaltados por una banda de honrados ladrones, sin más deseo que ganar el pan de sus hijos. Los bandidos son cinco (ver estadísticas al final del módulo), bastante casposos y algo cobardicas. Depondrán las armas tan pronto como uno resulte herido con más de tres puntos de daño, y si se les

interroga confesarán que un tal Nicolás les ha ofrecido treinta monedas de plata por montar el numerito, a ver si retrasaban un poco a los viajeros.

Los ladrones son buenas personas, y no tendrán ningún empacho en aceptar otro nuevo trabajo. Como por ejemplo, tratar de cazar a Nicolás, por cuenta de los jugadores. Los Pj pueden contratarlos para que los acompañen, etcétera, pero los ladrones no tomarán ninguna decisión por sí mismos, y si se les despacha para que intenten capturar al embajador rival, fracasarán estrepitosamente. No son los buenos de la película (de hecho, no estamos muy seguros tampoco de que lo sean los jugadores).

¡Ah, por cierto! Hemos dicho que eran ladrones, ¿no? No hemos engañado a nadie, ¿verdad? Pues teníais que haber estado más despiertos. Si los Pj cometen el grave error de dejar alguno de los camellos sin vigilancia cerca de los ladrones... pues adiós al camello y adiós a los ladrones. Que sean cobardicas no significan que no sean profesionales.

Tercer día

El nefasto contratiempo antes descrito ocurrirá si los tres Pj deciden echarse a dormir al mismo tiempo. Eso sí, en este caso tendrán derecho cada uno a una tirada de *Escuchar*, para darse cuenta de cómo les birlan los animales. Obviamente, los ladrones se ofrecerán muy gustosos a realizar todas las imaginarias que sea menester. Si el DJ se siente especialmente «mamá», puede permitir a los Pj una tirada adicional de *Conocimiento humano*.

Si todo va mal...

Vaya, vaya, la aventura se complica. Vamos a echar un capote a los jugadores, pero sin que ellos lo sepan. Por mor de la «acción dramática», Nicolás no avanzará ni una milla mientras los Pj se dedican a la caza del caco (porque, no iréis a presentaros en Beelen sin regalos, ¿verdad?). Tan pronto como recuperen los camellos, seguirá la persecución. Pero que no se enteren. Que sufran un poco. Que piensen que el viejo les saca miles de kilómetros de ventaja. Así otro día estarán más despiertos.

5. ANDE, ANDE, ANDE, LA MARIMORENA.

Ya muy cerca de Beelen, un último escollo aguarda a nuestros heroicos (y más pacientes que el santo Job) Pj: un control de carretera. Se ve que el gobernador civil (creo que se llama «Héroes», o algo así) ha decidido organizar una campaña para erradicar el sarampión infantil... de raíz y para siempre.

Los Pj se enfrentan a cuatro legionarios romanos de encefalograma plano. Los agentes cumplen órdenes, y hasta que no se les convenza de forma plena de que los jugadores no son: a) espías, b) carteristas o descuidados, c) otras gentes de mal vivir, no les dejarán pasar. Ordenes son órdenes.

Etcétera, y «ad nauseam». Una tirada de *Otear* permitirá observar, mientras tanto, las roderas del trineo de Nicolás marcadas sobre el suelo.

6. ANDE, ANDE, ANDE QUE ES LA NOCHEBUENA.

No importa el tiempo que tarden los Pj en desembarazarse de los legionarios. Resultará que Nicolás (evidentemente) apenas les lleva unos minutos de ventaja. Otra vez, la «magia del cine» (taumaturgia del máster, por otro nombre).

¡Por fin! Delante del grupo, un cartel: *Bienvenidos a Beelen*. Y a unos veinte metros por delante, entrando en una encrucijada, ¡el trineo de Nicolás!

Y llega la segunda oportunidad para la persecución. La estrella está parada sobre una construcción a las afueras del pueblo. Para llegar hasta ella hay que superar cinco maniobras de *Cabargar*, derrapando por entre las estrechas calles de Beelen.

Veamos quién es quién con un volante... digo unas riendas en las manos. De todas formas, llegue quien llegue primero, los Pj y Nicolás se van a encontrar de golpe con más de un centenar de soldados que marchan herramientas en la mano, precedidos de una pancarta que pone: *Servicio de erradicación del sarampión infantil*.

Ejemplo de conversación:

Legionario: -Documentación, por favor.

Pj: -Mmmm... (No importa lo que diga, al otro le importa un comino.)

Legionario: -A ver, señor... Además, quiero la documentación de sus animales... Abra estas cajas, por favor. ¿Cuál es su destino? ¿De dónde vienen? ¿Cuál es el motivo de su viaje? ¿Este camello es suyo?

Pj: -Mmmm...

Legionario: -¿Dicen que viaja por turismo? ¿Me enseña su visado, por favor? ¿Dónde se dirige? ¿Cuál es su destino...?

Pj: -Mmmm...

Legionario: -No, no, esta documentación no es correcta. A ese camello le falta el permiso de circulación, y el seguro a todo riesgo no cubre esta zona. Me temo que me voy a ver obligado a multarle...



Trabajamos para un mundo más humano. Se dirigen hacia una muchedumbre de padres y madres que intentan huir con sus niños en brazos. Entre unos y otros solamente hay el obstáculo de un sólido puente de piedra.

Los Pj pueden hacerse los locos, claro. Sólo tienen que esperar que la gente pase de largo y siga con sus asuntos. Pero entonces, lo único que encontrarán al llegar al sitio que indica la estrella será una construcción bastante desvencijada, totalmente vacía. Ni corte, ni palacio, ni nada. Lo que hubo, si alguna vez estuvo allí, ya ha desaparecido.

Si por el contrario, deciden echar una manita a la asociación de padres de Beelen... Bueno, están demasiado lejos para lanzarse a la carrera e interponerse entre los soldados y la gente. Lo único que pararía al ejército sería volar el puente. Es decir, lanzarle un buen hechizo de *Relámpago*. Pero se trata de una construcción bastante fuerte y sólida. Harán falta bastantes puntos mágicos para destruirla. Aunque los Pj sumen los puntos de los tres para lanzarlo conjuntamente, no serán suficientes. Harían falta unos pocos más.

Y será entonces cuando los Pj oirán un carraspeo y una voz les dirá: *Me parece, señores, que no somos tres. Somos cuatro.* Y el bueno de Santa unirá su poder al de los Pj. De las manos de

todos surgirá un potente chorro de energía, que alcanzará de lleno el puente de piedra, destruyéndolo y permitiendo la huida de las familias. Claro que, ahora, los Pj y Nicolás no pueden hacer magia. Y los soldados están muy cabreados.

Los Pj deberán luchar por su vida espadas en mano durante un par de asaltos, mientras Nicolás intenta poner en marcha su trineo mágico. Por fin, hará montar a todos dentro (camellos incluidos, que por algo es mágico) y dará un salto por encima del precipicio, dejando a los soldados con un palmo de narices.

Reunidos con las familias que huyen hacia la libertad, los Pj se darán cuenta que las cajas que llevaban ya pueden abrirse. Y dentro hay... ¡juguetes! Quizá lo más indicado sea repartirlos entre los niños que acaban de salvar. Parece ser lo correcto.

La cuestión está en que, según se cuenta, los tres reyes magos y Santa Claus se hicieron tan amigos que, desde entonces, decidieron verse una vez al año, por estas fechas, para repetir la experiencia. Así que, querido lector, si te vas de copas por estas fiestas, y te encuentras a la entrada del bar tres camellos y un trineo de renos... ya sabes a quién pertenece esa voz cazallosa que en este momento está diciéndote aquello de: ¡jefe, otra Estrella!

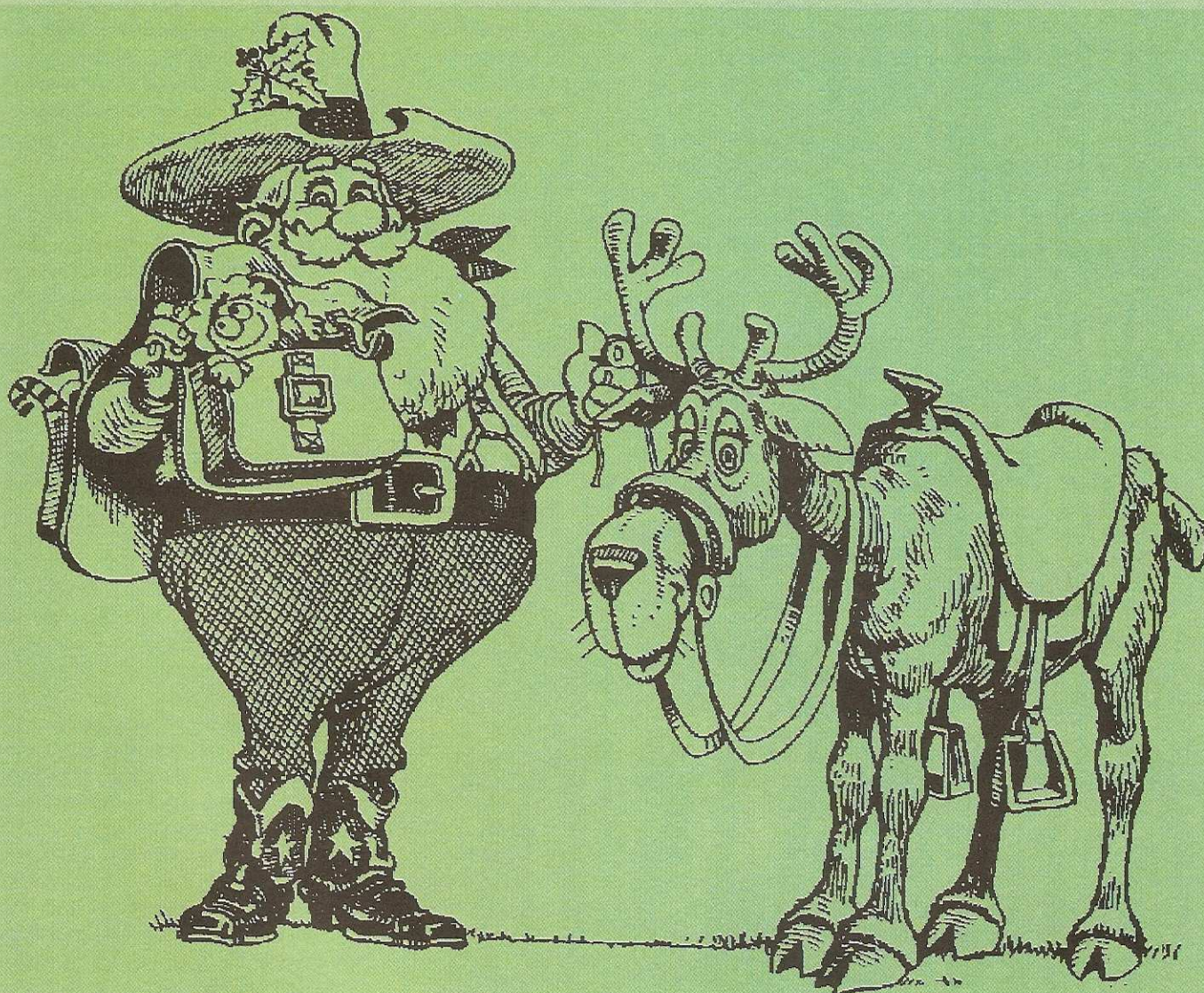


Ilustración: The Clip-Art Warehouse CD-ROM

¡No seas soso y unete a ellos, para brindar por una feliz Navidad y un próspero año 1995! Te lo desean de todo corazón la CIA y la redacción de **DRAGON Magazine** en pleno.

Apéndice 1: Artistas invitados

Pobres y honrados salteadores de caminos que pasaban por ahí:

FUE 7, CON 10, TAM 10, INT 7, PER 18, DES 15, ASP 5.

Armas: Dos de ellos, cuchillo 60 %. Los otros tres, espada corta, 40 %. *Armadura:* harapos, básicamente.

Habilidades: Deslizarse en silencio, 40 %; Trucos de manos, 65 %; Rastrear, 30 %

Legionarios romanos de encefalograma plano.

FUE 16, CON 13, TAM 13, INT 3, PER

12, DES 12, ASP 10. (Unos mulos de uniforme, vamos.)

Armas: Espada corta 65 %.

Armadura: Cota de anillos, casco y escudo.

Habilidades: Burocracia 95 %.

Apéndice 2: Reglamento muy sencillo de persecución

Pretendemos que estas reglas sean lo menos tostón y lo más divertidas posible. Cada jugador deberá tirar por *Cabargar* o habilidad adecuada en cada turno, aplicándose:

1. – Si se comete pifia (99 o 100)... van rodando por el suelo. 1D6 puntos de daño + 5 asaltos perdidos para ponerse en pie. Buen trabajo, Caballo Loco.

2. – Si falla la tirada, perderá diez metros con respecto a Nicolás.

3. – Si sacan la tirada, mantienen la distancia.

4. – Pero si obtienen más de un 50 % de su porcentaje, recuperan diez metros.

¿Sencillo, no? Además, si un jugador consigue ponerse al lado de Nicolás, tendrá derecho a una tirada de *Artes Marciales* dividido por 2 para tratar de derribarlo. Pero, eso sí, si la pifia quisiera asomarse a los dados... pasará por encima de las orejas de su caballo (1D6 puntos de daño + 5 asaltos para ponerse en pie + honor propio maltratado), a no ser que obtenga un crítico en *Cabargar*. En este caso, sólo perdería 10 metros.

* *RuneQuest* es marca registrada de The Avalon Hill Company, licenciada en España para Joc Internacional.



GUARDAS DE CARAVANA

por Stephen J. Smith, ilustración de Ronald Wilbur

Esta es la tercera aventura que publica Stephen. También escribió «La ruina de Elfswood» (DUNGEON Adventures número 21) y «El lugar de reposo de Hrothgar» (Idem número 25). Tras estrujarse los editores el cerebro (sin mucho éxito) en busca de un título más llamativo, decidieron dejarlo como está (N. del T.: el autor proponía una serie de juegos de palabras tan intraducibles como poco originales, a partir del nombre de los monstruos «bhuts» y la palabra «butt», es decir, «trasero»).

«Guardas de caravana» es una aventura para D&D Expert, diseñada para 6-8 personajes de niveles 6-8 (unos cincuenta niveles en total). Será útil disponer de una buena variedad de clases de personaje, incluyendo por lo menos un mago o elfo.

PARA EL DM

Esta aventura corta puede colocarse en una ocasión en que los personajes regresen a casa después de otro episodio o bien cuando emprendan un viaje a un lugar distante. El escenario que se describe en este módulo debería tener lugar en una ruta comercial que atravesase un bosque oscuro y peligroso. Si la campaña está situada en el Mundo Conocido de la serie Experto de D&D y los Gaceteros, un buen lugar para situar esta aventura sería la Carretera de Darokin, en el gran bosque que se encuentra entre las ciudades de Darokin y Selenica.

Mientras los personajes cabalgan por el camino, adelantan a una pequeña caravana de mercaderes que viaja en el mismo sentido que ellos. Los personajes son saludados de forma amigable, si bien cautelosa, por el mercader, que se presenta como sir Bryan Derban. Derban tratará de contratar al grupo como escolta adicional, explicándoles que lleva un misterioso objeto al que su maléfico hermanastro Malcolm le encantaría poner la mano encima. Malcolm, según comenta sir Bryan, ha contratado los servicios de un brujo de renombre y de un pequeño grupo de ogros. Tan maléfica alianza se ha cobrado ya las vidas de alguno de los guardas contratados por sir Bryan, quien ofrece una bonita cantidad de oro para convencer a los personajes de que acepten el empleo.

Si los personajes aceptan la oferta de sir Bryan, podrán conocer mejor a los otros guardas y pronto tendrán que defender los carromatos de dos amenazas: una quimeira hambrienta y una banda de bugbears.

Después, durante la primera noche de guardia, los personajes recibirán una gran sorpresa: sir Bryan y sus siete guardas originales se convierten en salvajes caníbales. El grupo tendrá que pelear duro para evitar convertirse en la cena de su patrón.

Los bhuts

Sir Bryan y su escolta son bhuts, un tipo de monstruos humanoides poco usual, parecidos de cierta forma a los licántropos y a los muertos vivientes. Durante el día parecen seres humanos normales y actúan como tales, pero a la



puesta del sol, la piel se les vuelve escamosa, las manos se les convierten en garras, les crece cabello por todas partes y se transforman en salvajes canibales.

Como los muertos vivientes, son inmunes a los hechizos del tipo *hechizar*, *dormir* y *retener* (así como a todos los venenos y los gases) y no hacen ruido cuando se mueven. Sin embargo, no son muertos vivientes por lo que no pueden ser ahuyentados por los clérigos. Se requieren armas mágicas o hechizos para herirles, si bien un solo impacto de un arma *bendita* puede matar a uno de ellos en el acto.

En combate, los bhuts atacan con dos zarpazos y un mordisco, teniendo este último efectos semiparalizantes: cualquiera que sea mordido por un bhut debe tirar salvación contra Parálisis o quedar semiparalizado durante 1-4 asaltos de combate, durante los cuales pierde siempre la iniciativa y tiene un -2 a todas las tiradas de impacto.

Los bhuts irradian un potente aura que les hace inmunes a los efectos de los hechizos tipo *detectar el mal* y *conocer alineamiento*. De hecho, todos los intentos de realizar el segundo de estos hechizos son distorsionados por el aura, de manera que la impresión que dan las criaturas es que son de alineamiento Legal. Estos monstruos suelen vivir cerca de asentamientos humanos para obtener alimento fácilmente. A fin de evitar sospechas, suelen asumir un disfraz inocente como el de monjes, gitanos o incluso mercaderes de viaje.

Todos los bhuts de esta aventura tienen las siguientes características comunes:

Bhut: DG 7 + 2 **; # AT 2 zarpas/1 mordisco (en forma de bhut); Salva G10; ML 10; AL C.

Otras características son variables y acompañan a las descripciones de cada miembro de la caravana. Las descripciones de estos supuestos PNJs proporcionan las características de los monstruos en su forma de bhut y, entre paréntesis, en forma humana. Los bhuts pelean como guerreros de séptimo nivel durante el día, con excepción de sir Bryan que lo hace como un mago, también de séptimo nivel. Incluso cuando los bhuts están en forma humana no pueden ser dañados por armas o ataques no mágicos.

Cuando las criaturas asumen su forma normal (es decir, la de monstruo), atacan como monstruos de 7 DG, mediante sus zarpas y sus colmillos. Las únicas excepciones son «Ogro» que siempre ataca con

su espada a dos manos y sir Bryan, quien lanza los hechizos necesarios antes de atacar cuerpo a cuerpo. Al completar la transformación, la clase de armadura de los bhuts se queda en 4 (e incluso menos para aquellos con bonificación por Destreza y sir Bryan con su *anillo de protección +1*) al hacerse su piel dura y escamosa. Los bhuts deberían mantener las bonificaciones y penalizaciones correspondientes a sus características humanas cuando estén en forma de monstruos.

Sir Bryan Derban: CA 3(8); pg 33; MV 12 (4); # AT 2 zarpas/1 mordisco (1 arma o hechizo); Dñ 1-4/1-4/1-6 más especial (por hechizo o tipo de arma); Frz 10, Int 16, Sab 11, Des 12, Con 16, Car 13; hechizos: *luz*, *proyector mágico* (x2), *detectar lo invisible*, *PES*, *disipar la magia*, *retener personas*, *polimorfizar a otro*; daga.

Sir Bryan es el jefe de los bhuts y actúa también como jefe de la caravana de mercaderes de esta aventura. Es de talla media, bastante apuesto y de buenos modales, con cabello y bigote negros, ojos azules y una voz tranquilizadora. De acuerdo con su tapadera como mercader, viste ropas caras y multicolores.

Aunque es también un mago de séptimo nivel, sir Bryan oculta sus habilidades mágicas hasta que los bhuts atacan a los personajes. Sir Bryan pierde de la memoria todo hechizo no lanzado una vez cambia a forma de bhut por lo que debe volver a memorizarlos cada mañana. Su libro de hechizos está escondido en un compartimento secreto de su carromato. Además de los que tiene memorizados, su libro de hechizos contiene los siguientes: *leer idiomas*, *leer magia*, *ventriloquía*, *llamar a la puerta*, *cerradura mágica*, *respirar agua* y *muro de fuego*. También posee dos objetos mágicos que lleva siempre encima. Se trata de un *amuleto contra bolas de cristal* y *PES* que siempre cuelga de su cuello y un *anillo de protección +1* que lleva en el índice derecho.

Eric Tramble: CA 4(7); pg 36; MV 12 (4); # AT 2 zarpas/1 mordisco (1 arma); Dñ 1-4/1-4/1-6 más especial (por tipo de arma); Frz 12, Int 13, Sab 13, Des 10, Con 10, Car 11; armadura de cuero, espada.

Eric es el segundo en el mando y aparenta ser un gran amigo y consejero de Bryan. Es algo más bajito que éste y tiene el pelo corto y rizado, color castaño. Su tranquila personalidad no quiere decir ni mucho menos que sea tímido.

Gord Crestkill: CA 3(4); pg 47; MV 9(3); # AT 2 zarpas/1 mordisco (1 arma); Dñ 2-5/2-5/1-6 más especial (por tipo de arma); Frz 14, Int 10, Sab 8, Des 13, Con

13, Car 11; cota de mallas, *espada* +1.

Becton Crestkill: CA 4(5); pg 48; MV 9(3); # AT 2 zarpas/1 mordisco (1 arma); Dñ 2-5/2-5/1-6 más especial (por tipo de arma); Frz 13, Int 11, Sab 13, Des 10, Con 15, Car 11; cota de mallas, *espada* +1.

Gordon y Becton aparentan ser buenos guerreros de veintipocos años, afirmando ser hermanos (Becton parece ser el mayor). Los dos tienen el pelo castaño (aunque el de Gord es más claro) y se muestran poco efusivos aunque corteses hacia los personajes. Ambos comparten interés por las armas y las armaduras y de buena gana compararán o discutirán de ello con los personajes.

Sir Rickinson DeNorland: CA 4(5); pg 40; MV 9(3); # AT 2 zarpas/1 mordisco (1 arma); Dñ 2-5/2-5/1-6 más especial (por tipo de arma); Frz 13, Int 9, Sab 9, Des 12, Con 13, Car 15; cota de mallas, espada.

Este guerrero de cabello rubio y ojos azules es un mujeriego de mucho preocupar. Siempre es sumamente cortés con las mujeres y se pondrá literalmente a los pies de cualquier dama que encuentre particularmente bella. A causa de su constante persecución de los miembros del sexo opuesto (y de su tendencia a devorar a sus amigas cuando se encuentra con ellas en su forma de bhut) los demás miembros de la caravana le han apodado «Lobo».

Lornal Westhill: CA 4(5); pg 41; MV 9(3); # AT 2 zarpas/1 mordisco (1 arma); Dñ 2-5/2-5/1-6 más especial (por tipo de arma); Frz 13, Int 12, Sab 12, Des 10, Con 14, Car 6; cota de mallas, espada.

Lornal es un individuo amargado que nunca tiene nada bueno que decir acerca de nadie. La mayoría del tiempo ignorará a los personajes pero puede hacer algún comentario sarcástico si alguien comete algún fallo en combate.

Petri: CA 1(2); pg 34; MV 9(3); # AT 2 zarpas/1 mordisco (1 arma); Dñ 1-4/1-4/1-6 más especial (por tipo de arma); Frz 11, Int 11, Sab 10, Des 18, Con 10, Car 12; cota de mallas, espada, tres dagas arrojadizas, arco corto, 12 flechas.

Petri es el payaso del grupo. Es bajito (1,60 m) y con una mata salvaje de pelo castaño. Siempre está hablando o sonriendo y como resultado a veces consigue agotar la paciencia de sus compañeros de viaje (Lornal en particular). Rápido, enérgico y diestro, Petri es un experto malabarista y también se sabe que de vez en cuando se dedica a gastar bromas pesadas. Petri es el único arquero del grupo pero es mortalmente certero con su arco corto.



GUARDAS DE CARAVANA

«Ogro»: CA 4(5); pg 55; MV 9(3); # AT 1 arma; Dñ por tipo de arma; Frz 18, Int 3, Sab 7, Des 9, Con 16, Car 6; cota de mallas, *espada a dos manos* +1.

Ogro es un hombre gigantesco (2,04 m y 150 Kg) como su nombre implica. Lo que le sobra de tamaño le falta de mollera y tiene problemas para hablar con claridad a excepción de unas pocas palabras («matar», «romper», «aplastar» y «cenar»). Ogro no es ni gentil ni refinado. Puede ser muy destructivo con su *espada a dos manos* +1 que utiliza incluso en forma de bhut.

La caravana de los bhuts

La caravana de sir Bryan ha recorrido el Mundo Conocido durante años, permaneciendo en una misma zona poco más de una semana o dos. Típicamente, los bhuts entran en un pueblo haciéndose pasar por mercaderes, echan mano de algunas víctimas para comer y después desaparecen discretamente. También obtienen unas cuantas comidas gracias a los viajeros con los que se encuentran en el camino.

Ocasionalmente, sir Bryan organiza las cosas para que los bhuts se establezcan durante algún tiempo en una gran ciudad, haciéndose pasar por gitanos, peregrinos, una «troupe» de cómicos o eruditos de paso (en este último caso, Ogro no suele dar mucho el pego). Los bhuts parecen desafiar a las autoridades locales a descubrir sus macabras actividades. Sólo una vez fueron perseguidos y esa noche tuvieron sheriff para cenar.

La caravana en sí consta de dos carromatos con techo, de tamaño medio, tirado cada uno por cuatro recios caballos de tiro, además de los seis caballos de guerra que montan los guardas. En condiciones normales, Eric y otro bhut (por lo general sir Bryan o Petri) conducen los carromatos y los otros seis bhuts actúan como escolta montada.

Los dos carromatos sirven para diferentes propósitos. Uno lleva la mercancía de los bhuts que en estos momentos consiste en cuarenta voluminosos fardos de pieles de animales corrientes y cuatro de pieles caras (zorro y comadreja gigante). Cada fardo de pieles normales tiene un valor de quince mo y equivale a cuatrocientas monedas a efectos de volumen, mientras que cada uno de los fardos de pieles caras vale quinientas monedas de oro y equivale a quinientas monedas de volumen. El carromato también lleva cuatro tiendas de dos personas y una

docena de mantas de calidad. Por la noche, los bhuts que no están de guardia duermen en la parte posterior de este carromato.

El segundo carromato es propiedad exclusiva de sir Bryan y no se permitirá a los personajes el acceso a su interior. Contiene dos cómodos colchones de plumas (uno para Bryan y otro para su ayudante Eric), dos grandes arcones (firmemente atornillados al suelo del carromato), un saco grande que contiene ropa de Eric, una caja de embalaje llena de raciones de hierro (cecina en cantidad suficiente para ocho personas o bhuts durante cuatro semanas), un barril de agua potable y una variedad de otros objetos normales. Los dos arcones contienen el valioso vestuario de sir Bryan (vale 2.500 mo) y los disfraces de los bhuts: mantos y símbolos sagrados de clérigo, ropas de payaso, vestimentas típicas de los zingaros, etcétera. Estos disfraces tienen un valor de 750 mo pero encontrar compradores adecuados para los mismos debería ser todo un desafío para los personajes.

Hay un compartimento secreto en el suelo del carromato, debajo del colchón de sir Bryan (tratar como una puerta secreta). Oculto allí está el tesoro de los bhuts: un saco grande con 27 mp, 315 me y 89 mpt; un segundo saco con 585 mo; una bolsita con cuatro perlas valoradas cada una en 500 mo y el libro de hechizos de sir Bryan (ver la descripción del personaje para hallar la lista de hechizos que hay en el libro).

El carromato de sir Bryan contiene otra cosa digna de destacar. Colgando del techo hay dos grandes jaulas de metal, y dentro de una de ellas hay un pájaro de colores. Si se encuentra el comprador adecuado se pueden obtener cien mo por el mismo pero en realidad se trata de un cautivo *polimorfizado* de los bhuts (ver «Conclusión de la aventura» para hallar la identidad de este prisionero).

Cuando los bhuts atacan a un grupo de víctimas y hay demasiadas como para devorarlas de una sentada, sir Bryan utiliza su hechizo de *polimorfizar a otro* para convertir a uno de los oponentes en una tortuga o alguna otra criatura lenta e inofensiva. El cautivo es colocado entonces en una jaula hasta la mañana siguiente en la que Bryan le lanza un segundo *polimorfizar*, convirtiéndole en un pájaro al que los bhuts mantienen bien alimentado hasta que tienen hambre de nuevo. En ese momento, sir Bryan lanza un *disipar la magia* y los bhuts tienen la cena servida. Los prisioneros que resisten el segundo

hechizo de *polimorfizar* son retenidos en una jaula hasta la caída de la noche. Sir Bryan disipa entonces el primer *polimorfizar*, ¡a comer!

PARA LOS PERSONAJES

Tras mucho rato sin encontrarlos a nadie por el camino, os sentís casi aliviados al divisar una pequeña caravana de mercaderes que viaja en el mismo sentido que vosotros, algo más adelante. Al ir os acercando, veis que la caravana consiste en dos carromatos con techo, arrastrado cada uno de ellos por cuatro caballos de tiro. Seis jinetes, la mayoría con armadura metálica, cabalgan alrededor de los carromatos.

Al divisaros ellos, detienen los carros y los jinetes se acercan al trote hacia vosotros, para saludaros o para interceptaros, deteniéndose a unos diez metros, manteniendo todos ellos la mano en el pomo de sus espadas. Uno de los jinetes es un hombre de cabello negro con un cuidado bigote, que viste una holgada sobrevesta azul que ondea como una bandera al viento, pantalones limpios de color marrón y relucientes botas negras. Parece ser el líder. Hace avanzar un poco su montura y alza la mano en un saludo.

«¡Hola, amigos!» dice en tono amistoso. «Soy sir Bryan Derban, propietario y jefe de esa caravana. ¿Tendríais inconveniente en decirme quiénes sois y a dónde os dirigís?»

Derban conversa con los personajes amigablemente, intentando saber a dónde se dirigen, para informarles posteriormente de que ellos van en la misma dirección aunque posiblemente a un destino diferente (dependiendo de dónde decida el DM situar esta aventura en su mundo de juego). El objetivo de sir Bryan en este encuentro es convencer a los personajes de quedarse con la caravana, aunque sólo sea esa noche.

En principio, Derban tan sólo pregunta a los personajes si les gustaría viajar con su caravana, diciendo que a él y a su gente les gustaría recorrer tan solitario camino con alguna compañía. Si este método falla, sir Bryan hace a los personajes el ruego que figura más abajo. Si éstos rehúsan, no hay aventura.

EL RUEGO DE SIR BRYAN

Una expresión turbada nubla el apuesto rostro de sir Bryan. Lanza un suspiro, meneando la cabeza y después dice:

«Amigos, no he sido enteramente sincero con vosotros y lo siento mucho.



He estado a punto de poner vuestras vidas en peligro y además bajo la apariencia de la amistad. Temo que mis recientes problemas hayan afectado a mi raciocinio.

«Veréis, aunque vuestra compañía sería un placer durante nuestros viajes, ésa no es la única razón por la que os pedí que os uniérais a nosotros. Parecéis guerreros de gran pericia, algo de lo que estoy sumamente necesitado en este momento. ¿Os podría interesar quedarnos con nosotros algún tiempo si os pago generosamente? Dejarme pues, primero, que os cuente mi historia.

«En mi carromato llevo un objeto, una herencia de familia, que mi hermanastro Malcolm decidió que debía pertenecerle a él. Malcolm contrató los servicios de un brujo malvado y un pequeño ejército de ogros que han estado persiguiendo a nuestra caravana las últimas dos semanas. He perdido varios guardas a manos de los ogros y de los hechizos del brujo, pero por fortuna mi guardia de corps [sonríe y señala hacia sus hombres], aún está intacta.»

Sir Bryan deja de hablar durante unos instantes, como si sopesara cuidadosamente sus palabras, y después dice:

«No estoy acostumbrado a contratar a extraños como mercenarios pero estos son tiempos extraños y creo que puedo confiar en vosotros. Además —añade, con una débil sonrisa—, temo no llegar a mi

destino si no consigo ayuda. ¿Estarías interesados en alquilarme vuestros servicios?»

Derban ofrece a los personajes mil mo por cabeza si el grupo accede a acompañarle hasta su destino (mencionado antes por él, pero falso) o quinientos mo por cabeza si acompañan a la caravana sólo parte del camino. Como sabe que no va a pagarles nada (de una forma o de otra la alianza entre los miembros de la caravana y los personajes acabará esa noche) puede regatearse con él hasta quinientos mo adicionales por persona. Este, sin embargo, es el límite, puesto que los bhuts no tienen intención alguna de enredarse con un grupo de aventureros a los que sólo se pueda contratar por una cantidad astronómica; ¡la calidad guerrera de un grupo tal podría estar a la altura del precio pedido!

Sir Bryan no da más detalles acerca de la misteriosa herencia que lleva (no existe, simplemente es parte del camelo) y bajo ningún pretexto dejará que los personajes entren en su carromato. Si los aventureros parecen sospechar de la historia de sir Bryan o de su cargamento secreto, éste se limita a encogerse de hombros y a decir que no puede revelar el objeto o el lugar donde lo esconde hasta que Malcolm sea derrotado y los personajes demuestren ser dignos de su confianza.

ACONTECIMIENTOS PRINCIPALES Y SECUNDARIOS

El DM debería presentar los siguientes acontecimientos en el orden en que vienen en el texto. Algunos requieren combate mientras que otros sirven para presentar los otros guardas de la caravana a los personajes.

El guarda herido

Poco después de contratar a los personajes, sir Bryan pregunta si alguien del grupo tiene propiedades curativas (clérigo). Explica que en el último ataque a la caravana, un ogro consiguió propinar un buen corte a uno de sus guardas (Becton), en un pie, casi cortándole el dedo meñique. Estaría muy agradecido si el clérigo pudiera curar a Becton (basta con un *curar heridas leves*). Aunque Becton puede montar con los demás guardas, la herida del pie le impide andar y luchar normalmente. Si se le cura, Becton agradece el gesto con un ónice valorado en 250 mo, diciendo al clérigo: «Querría donar esto a su benéfica orden, páter.» El personaje tendrá desde entonces un amigo de por vida (o al menos hasta la noche).

En realidad, Becton sufrió esta herida a manos de una de las víctimas más recién-





GUARDAS DE CARAVANA

tes de los bhuts. Irónicamente, ahora usa la misma espada mágica que le hirió.

El lobo acecha a su presa

Poco después de que sir Bryan contrate a los aventureros, sir Rickinson (a) «el Lobo» DeNorland empieza a cortejar a la personaje de Carisma más elevado. Empieza con la introducción: «Sir Rickinson a vuestro servicio, señora» y no deja de acosar a su objetivo con todo tipo de majaderías caballerescas del mismo jaez. A media tarde tendrá la osadía de decir (escoge una de las siguientes frases): «La delicada forma que tenéis de utilizar la varita./La sutil forma que tenéis de empuñar la maza./La grácil forma que tenéis de balancear vuestra daga./En vuestra voluminosa armadura metálica./... ¡Tenéis un espléndido aspecto!»

Si el objeto de los deseos de sir Rickinson no es sensible a su afecto, el enamoradizo guarda dirigirá su atención a otra de las que componen el grupo (si la hay). Sir Rickinson no abandona nunca; el DM debería asegurarse de que sir Rickinson escoja un personaje en particular para ser el objeto de sus deseos en esta aventura, tanto si ella quiere como si no. Si en el grupo no hay mujeres, sir Rickinson estará de morros toda la aventura.

¡La quimera ataca!

Los rayos del sol de mediodía se filtran a través de las copas de los árboles mientras la caravana avanza lentamente por el camino. El guarda llamado Petri saca tres manzanas de un saquito y empieza a hacer juegos malabares con ellas mientras sigue montando. En medio del ejercicio, Petri lanza una de las manzanas a Gord quien la coge en el aire con una sonrisa y la lanza de vuelta. Petri coge fácilmente el retorno de Gord y sigue jugando con las manzanas. Después lanza manzanas sucesivamente a Becton, a Rickinson y a un personaje determinado al azar, recogiendo siempre el retorno en perfecta sincronía con las piezas que mantiene en el aire.

Con un brillo desvergonzado en los ojos, Petri vuelve la mirada a Lornal, el guarda sombrío, y le dice: «¡Venga, Lornal, diviértete un poco!»

Lornal levanta una mano, haciendo señal a Petri de que le lance una manzana pero sin embargo, al recibir el lanzamiento de éste y en lugar de devolverlo, coloca la fruta ante la boca de su montura. En el mismo instante en que su caballo se detiene para olisquear el ofrecimiento, un horri-

ble aullido traspasa los tímpanos de todos a la par que una monstruosa forma de tres cabezas aparece planeando a través de las ramas de más adelante y ataca.

El monstruo de tres cabezas es una quimera, que durante el primer asalto de combate se dirige contra un personaje determinado al azar y contra cualquiera que se encuentre al alcance de sus tres cabezas en asaltos subsiguientes. Aunque los bhuts son normalmente inmunes a los ataques no mágicos, los ataques de la cabeza de dragón de la quimera (mordisco y aliento) son lo suficientemente fuertes como para causarles daño (aún no saben esto y creen que son inmunes a su mordisco). Los bhuts evitan los ataques frontales esperando que los personajes acaben con el monstruo, lo que también evita la embarazosa situación de que un bhut sea atacado pero no herido.

Quimera: CA 4; DG 9 **; pg 56; MV 12 (4), volando 18 (6); # AT 2 zarpas/3 cabezas más mordisco; Dñ 1-3/1-3/2-8/1-10/3-12 más 3-18; salva G9; ML 9; AL C. Hay un 50 por ciento de probabilidad por asalto de que esta criatura utilice su arma de aliento, un cono de fuego de 15 m de largo y 3 de ancho. La quimera puede lanzar fuego hasta tres veces al día.

Ogro muestra sus habilidades

Aproximadamente una hora después del ataque de la quimera sir Bryan ordena detenerse a la caravana cerca de la orilla de un arroyo que pasa junto al camino. Este breve descanso permite a los personajes y a los demás guardas rellenar sus cantimploras y estirar un poco las piernas. Cuando están en ello se oye un gran estrépito de ramas rotas procedente del bosque cercano. Aunque los aventureros pueden pensar lo contrario, la caravana no está siendo atacada. Tras unos pocos y dramáticos segundos, Ogro sale de los matorrales arrastrando una enorme rama de árbol. Después la rompe contra su rodilla y al darse cuenta de que todos le miran murmura: «Uh ... sólo estaba recogiendo leña.»

Bandidos bugbear

Más adelante, la caravana dobla una curva y se encuentra el camino bloqueado por un árbol caído. A menos que los personajes declaren de inmediato acciones para evitar una posible emboscada, serán sorprendidos por una volée de flechas disparadas por diez arqueros bugbear, mientras que otros diez surgen del bosque a uno y otro lado del camino para atacar a los personajes y a los bhuts

cuerpo a cuerpo. Entre los bugbears de a pie se encuentra su líder Lord Tanguwizkers, que va armado con una *espada mágica +1, +2 contra lanzadores de hechizos*.

Debido a su gran fuerza, los bugbears reciben un +1 a todas las tiradas de impacto y de daño. A destacar que lord Tanguwizkers (con su espada mágica) es el único bugbear capaz de dañar a los bhuts. Los demás les disparan y golpean pero sus impactos (aunque desgarran la ropa y la armadura) no hacen brotar sangre de sus enemigos. Después del combate los bhuts se curan cortes y magulladuras imaginarios, dando gracias a su maravillosa «suerte.»

Lord Tanguwizkers: CA 5; DG 3+1; pg 23; MV 9 (3); # AT 1 (espada mágica); Dñ por tipo de arma; Salva G3; ML 9; AL C.

Bugbears (10 arqueros, 9 infantes); pg 15 (infantes), 11 (arqueros); # AT 1 espada o flecha, Dñ por tipo de arma; otras características como lord Tanguwizkers. Cada bugbear lleva una espada. Los arqueros que además llevan arco largo usan la espada solamente si se ven obligados a entablar combate cuerpo a cuerpo.

Cada bugbear lleva una bolsita que contiene 3-24 mc y 3-18 mp. Además de esta chatarra, la bolsa de lord Tanguwizkers también contiene un topacio grande valorado en 750 mo.

Mientras se retira el árbol del camino, sir Bryan ve una posibilidad de aumentar la credibilidad de su historia, sugiriendo que los bugbears pueden haber atacado por orden de su hermano Malcolm. Interrogando a un posible cautivo o utilizando un hechizo de *hablar con los muertos* los personajes pueden darse cuenta de que los bugbears no estaban a las órdenes del maléfico hermanastro de sir Bryan (que por supuesto no existe).

Caníbales a la luz de la luna

Poco antes del crepúsculo sir Bryan da la orden de detener los carromatos y acampar para pasar la noche. Una vez los caballos atendidos y atados, Ogro enciende fuego y Petri prepara un generoso estofado de conejo. Sir Bryan invita a los personajes a unirse a la comida y si aceptan disfrutarán de un excelente yantar en la alegre compañía de los demás guardas. Todos los miembros de la caravana comen (aunque Lornal no deja de quejarse de la elección de ingredientes) lo cual debería despejar cualquier sospecha de que la comida pueda estar drogada o envenenada. Sin embargo, ninguno de los hombres



de sir Bryan come demasiado, puesto que guardan su apetito para el plato principal, que vendrá más adelante.

Después de la cena, sir Bryan pregunta a los personajes si les importaría hacer guardia nocturna como sus hombres. Como quiera que él es el jefe de la caravana y responsable de la toma de decisiones, Derban afirma con una sonrisa que está exento de hacer guardia. También sugiere que los lanzadores de hechizos sean también liberados de dicha tarea para que puedan dormir y recuperar los mismos. Sir Bryan puede prestar a los personajes un par de tiendas dobles y algunas mantas si las necesitan.

El DM puede dejar que los personajes organicen las guardias como crean oportuno; los siete PNJs estarán de acuerdo con cualquier sistema justo. Normalmente, los guardas dividen la noche en tres turnos de cuatro horas, con dos hombres en cada turno y el que resta pudiendo dormir toda la noche. Los personajes pueden sugerir cuatro turnos más cortos o bien poner más guardas por turno. En realidad, no importa cuáles sean los planes de los personajes más allá del primer turno porque es en ese momento en el que atacan los bhuts.

Los miembros de la caravana pueden ejercer un cierto control sobre su transformación en bhuts, pudiendo retrasar dicho cambio hasta tres horas después del crepúsculo. Sin embargo, una vez han pasado las tres horas, se transforman automáticamente en bhuts, y deben permanecer en dicha forma hasta tres horas antes del alba, en cuyo momento pueden cambiar de nuevo a forma humana si así lo desean. Al alba, los bhuts vuelven automáticamente a su apariencia humana.

La transformación de humano a bhut (y al revés) dura unos treinta segundos (3-4 asaltos en términos del juego). Los bhuts han desarrollado un esquema ingenioso de sincronizar su cambio a forma de monstruo y señalar el inicio de la emboscada.

Todos los bhuts que no forman parte de la primera guardia se separan y pretenden prepararse para dormir: sir Bryan sube a su carromato acompañado por Eric si éste no tiene guardia, mientras los demás montan un par de tiendas. Estos procuran esparcirse por el campamento lo mejor que pueden, algunos metiéndose en las tiendas y otros en la parte de atrás del segundo carromato.

Poco después de instalarse todos para pasar la noche, Petri inicia una serie de «buenas noches» que indican a los otros miembros de la caravana que pueden empezar el cambio a forma de bhut. Al

final de este intercambio de bromas, sir Bryan emite un grito de terror. Una vez los personajes corren al carromato para ver qué ocurre, los otros bhuts salen de sus escondites y atacan. Sir Bryan retrasa su transformación lo suficiente para asegurarse de poder lanzar un par de hechizos antes de convertirse en bhut.

El texto en recuadro de más abajo es una narración de la emboscada de los bhuts. Si cualquiera de los que se mencionan estuviera de guardia con los personajes, se vuelve y les da la espalda mientras responde y cambia a forma de bhut.

La oscuridad envuelve el campamento; el chirrido de los grillos y el zumbido de centenares de insectos invaden el aire nocturno. Por encima de tan tranquilizador sonido oís de repente la voz de Petri: «¡Buenas noches, Gord!»

Oís a continuación una risa apagada y después la voz de Gord responde: «Buenas noches, Petri. Y también buenas noches a ti, Ogro.» Un sonoro gruñido, un sorbeteo y un suspiro son la única respuesta.

«Buenas noches, Gord,» resuena la voz de Becton, «y buenas noches a vosotros Petri, Ogro, Eric, y a ti también, mi buen sir Rickinson.»

Rickinson, a su vez, da las buenas noches a todos los del campamento. Su voz se va volviendo áspera por momentos y si ha estado cortejando a una personaje del grupo, acaba su discurso añadiendo en tono poético, «y dulces sueños a esa dama tan especial, cuya radiante sonrisa es más brillante que el sol de mediodía y cuyos bellos ojos [azules, castaños o verdes] son más profundos que [el Lago Amsorak o el Pantano de Malpheggi; el DM deberá usar los sustitutos adecuados si la campaña no se desarrolla en el Mundo Conocido de D&D] y diez millones de veces más bellos, y cuya voz es aún más dulce que la de una bella princesa elfa que no pruebe sino la miel ...»

«¡Callaos de una puñetera vez, imbéciles!» Interrumpe Lornal secamente. «¡Vais a atraer a todos los monstruos que haya en diez kilómetros a la redonda con tanta gillipollez!»

De inmediato se hace el silencio en el campamento, al darse cuenta los demás guardas de la sabiduría de las palabras de Lornal. Sin embargo, la tranquilidad dura poco porque de repente se oye un grito de terror procedente del carromato de sir Bryan, asustando a vuestros caballos y haciendo que un escalofrío os recorra la espalda.

El siguiente texto recuadrado supone que los personajes inmediatamente corren a investigar el grito de sir Bryan. Si los jugadores hacen preguntas o emprenden cualquier otro tipo de acción, el DM puede interrumpir la lectura de dicho texto. Si cualquier personaje ha sido testigo del cambio a forma de bhut de uno de los guardas, esta parte de la emboscada no tiene lugar y lo más probable es que se desencadene una «melée» espontánea.

Tú y tus amigos os encontráis a sir Bryan solo ante la puerta de su carromato. Sus ojos parece que se le vayan a salir de las órbitas de pánico y tiene la barba y el bigote desarreglados. Mira a su alrededor como buscando algo y grita: «¡El brujo! ¡El brujo! ¡El brujo que Malcolm contrató! ... ¡Estaba aquí, en mi carromato! ... ¡Se inclinaba sobre mí y decía ...!» y Bryan empieza a murmurar extrañas palabras y frases que suenan como un hechizo.

Sir Bryan tiene dos asaltos en los que aún puede lanzar hechizos antes de transformarse completamente en bhut. Empieza con un *retener personas* que utilice contra cuatro personajes al azar y en el siguiente asalto lanzará su *polimorfizar a otro*, a ser posible contra un lanzador de hechizos contrario.

Mientras Bryan lanza sus hechizos, los otros bhuts se enfrentan a los personajes en combate cuerpo a cuerpo. Algunos intentan enfrentarse a personajes concretos: Gord y Becton escogen a cualquier guerrero que tenga una bonita espada o armadura (si los bhuts triunfan, reclamarán su derecho a ese despojo), Petri trata de enfrentarse al personaje con mayor Destreza (probablemente un ladrón) y Lornal ataca a cualquier personaje que se haya mostrado particularmente animado durante la aventura. Sir Rickinson, ni qué decir tiene, dirige su atención hacia la dama a la que ha estado cortejando. Salta hacia ella y con un gesto dramático hacia la Luna que ilumina la escena del combate gruñe: «¿Rromántico, no?» A continuación empieza a dar vueltas alrededor de su presa diciendo en tono hambriento: «Estáis muy apetitosa esta noche, querida. ¡Perro que muy apetitosa!»

Notas para el combate

Las características de los bhuts aparecen en la sección «Los bhuts» del módulo. El DM debería ajustar las características básicas de los mismos en función de las



GUARDAS DE CARAVANA

habilidades especiales de cada uno. Por ejemplo, Gord tiene bonificaciones por Fuerza y Destreza y penalización por baja Sabiduría. Así pues, el DM debería sumar la bonificación por Fuerza en sus ataques de garra (en los de mordisco la Fuerza no interviene) y aplicar un —1 a sus tiradas de salvación contra hechizos. Las bonificaciones por Destreza ya están contempladas en la clase de armadura que se da para cada uno de los bhuts.

Conclusión de la aventura

Si los personajes derrotan a los bhuts

pueden después registrar los carromatos y quedarse con todo el tesoro que encuentren. Los carromatos en sí también son valiosos si los aventureros piensan en venderlos. El carromato de sir Bryan, completo con alojamientos y un compartimento secreto, vale mil mo. El otro vale unas setecientas mo.

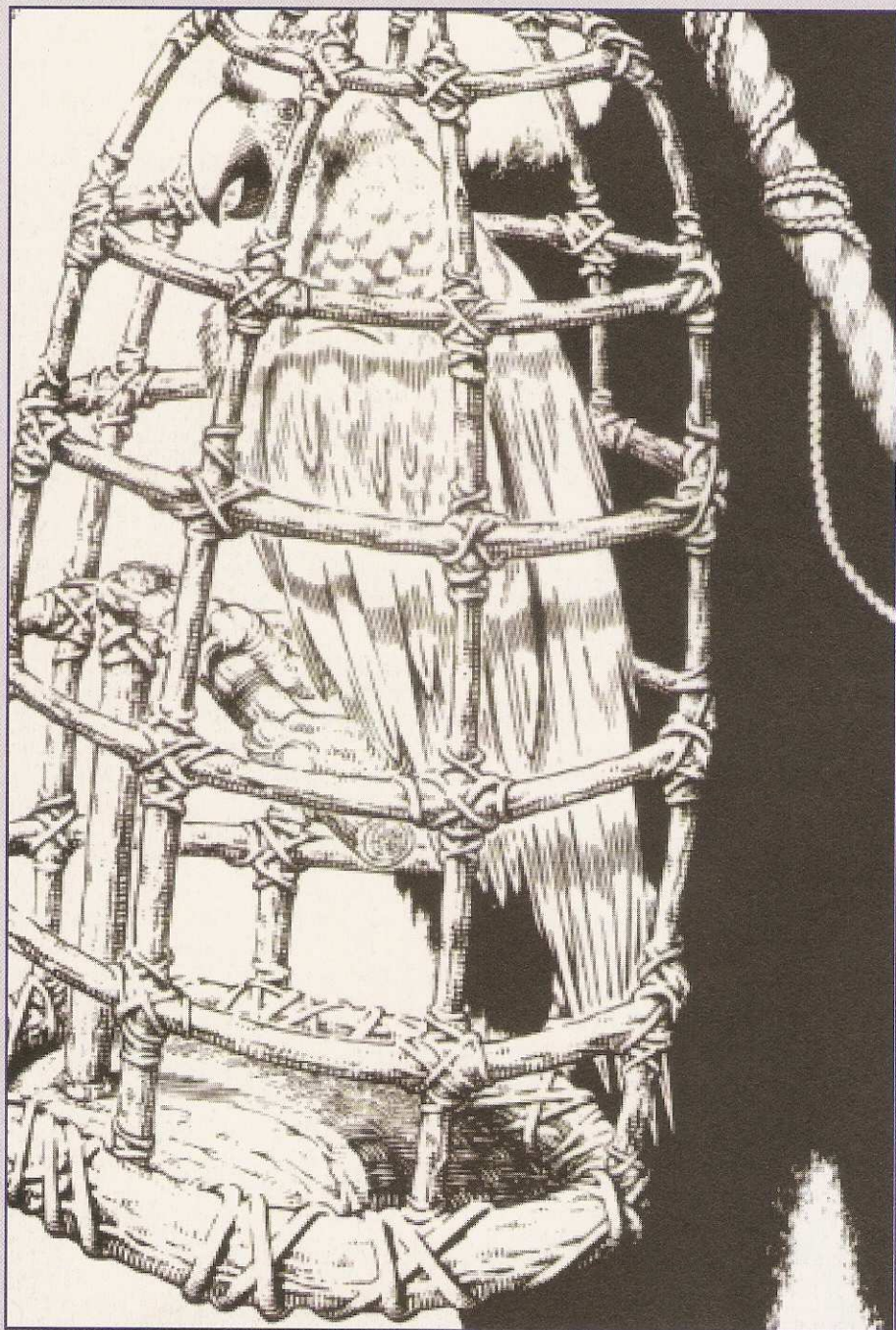
El pájaro que hay en la jaula del carromato de sir Bryan abre diversas posibilidades para aventuras adicionales. Como se ha explicado antes, se trata en realidad de un cautivo de los bhuts polimorfo, cuya identidad queda al albedrío del DM, dándosele la posibilidad de elegir entre las tres que se proporcionan a continuación (pertenecientes a la gente y las tierras del

Gacetero de D&D) u otra de su propia cosecha.

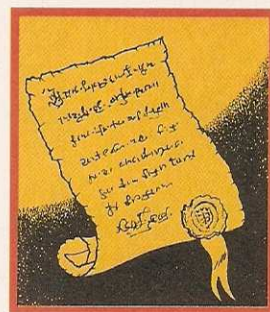
Frederikka de Dovehold (Hechicera de noveno nivel, natural de Glantri). Esta joven acabó recientemente sus estudios en la Gran Escuela de Magia de Glantri y desde entonces ha estado viajando por el Mundo Conocido en busca de aventuras. Sus padres rigen la remota baronía de Dovehold, en un frondoso valle de las Montañas Wendarian, muy al Norte. Devolver a Frederikka a su hogar representa para los personajes un viaje de gran duración, pero ése puede ser el menor de sus problemas. En Glantri, los clérigos están prohibidos y se les ejecuta en el acto si se les descubre. Los enanos y halflings que transiten por esas tierras pueden ser acechados por algún brujo desquiciado que les quiera utilizar como cobayas en sus investigaciones mágicas (ver el GAZ3 para más detalles acerca de Glantri).

Ahmed Al-Hussain de Kirkuk (Guerrero de quinto nivel). Ahmed es un apuesto y bronceado guerrero de la población de Kirkuk, en los emiratos de Ylaruam. Está sumamente agradecido a los personajes por rescatarle y se ofrece a dar una gran fiesta en su honor si le acompañan hasta su hogar en el desierto. Tal celebración podría utilizarse para introducir a los personajes a las costumbres Ylari de tomar café y narrar historias. Kirkuk se describe en detalle en el GAZ2, *Los emiratos de Ylaruam*, que también incluye gran cantidad de aventuras que transcurren en dicha población.

Aldan Volstrake (guerrero de quinto nivel/mercader de tercer nivel). Aldan es un hombre amigable, de cabello castaño, con una personalidad extrovertida y un pico de oro. Su facilidad de palabra y su habilidad para ablandar a la gente con sus argumentos son un atributo esencial para alguien de su profesión. Aldan fue aventurero en su juventud y después invirtió sus ganancias en crear su propio negocio, la Compañía Mercantil y Comercial Volstrake, basada en la ciudad de Selenica, en la república de Darokin. Si los personajes se lo pasaron bien como guardas de la caravana de sir Bryan, Aldan puede ofrecerles un empleo similar protegiendo algunos de sus cargamentos. Ver el GAZ11, *La República de Darokin*, para más información acerca de la clase de personaje mercader, así como pautas sobre cómo dirigir aventuras basadas en mercaderes y caravanas.



RUNAS Y PERGAMINOS



JUGUETONA NAVIDAD

Todos los juegos del Mundo
Ed. Planeta
Col. Enciclopedias Planeta
Barcelona, 1994; 2.500 Ptas.

Confieso mi alegría por redactar una reseña de un libro que, sin ser de ficción, no por ello ha dejado de despertar mi interés tanto como una obra maestra.

Seamos sinceros: aparte del juego de rol, los juegos de guerra y, últimamente, los juegos de cartas coleccionables, mi acervo lúdico consistía únicamente en el póquer, la siete y media (¿y por qué a esa hora tan rara?), la brisca y el remigio.

Me ponía nervioso ver el sistema de puntuación de los

bolos, desaparecía discretamente avergonzado de los pubes ingleses cuando alguien organizaba una partida de dardos, me negaba con ferocidad a jugar al tute, me entraban migrañas cuando alguien se empeñaba en enseñarme a jugar al bridge y me sentía perfectamente desconcertado viendo a James Bond jugar a los misteriosos Baccarrá o Chemin-de-Fer (de pequeñito, creía que era una forma de modelismo de trenes).

Pues bien, se acabó. No he parado mientes al número de juegos que se reseñan en este libro, pero creo que pasan de los quinientos. En todo caso, si tengo que decir que a partir de ahora, estaré perfectamente preparado para afrontar cualquier situación social del tipo «¿jugamos a...?» sin pasar nuevamente por la vergüenza

o el aburrimiento. Jamás volveré a ser un paria social. Si el juego propuesto me plantea dudas, una discreta visita al lavabo acompañado de este formidable vademécum hará que vuelva con la total seguridad de que por lo menos no voy a hacer el ridículo o, incluso, que voy a ser yo el que proponga algún juego tan arcano que me permita enseñarlo a mis contertulios.

No hay palabras para describir lo bien estructurado que este libro está. En principio, la descripción de los materiales,

el número de personas, las reglas claras, los ejemplos y algunas variantes hacen que el disfrute pueda llegar a ser eterno... y sencillo.

Lo reconozco, me ha entrado la fiebre, o quizá, las ganas de recuperar tanto tiempo sumergido en la incultura lúdica. Creo que estas fiestas voy a tener mucho trabajo... jugando. Ojalá que vosotros también. Felices y lúdicas Navidades.

—Lluís Salvador



C / GINZO DE LIMIA 32
28029 - MADRID
TELF / FAX : (91) 739 62 71

Ⓜ BARRIO
DEL PILAR
Ⓟ 83,147,132
FRENTE A
LA VAGUADA !!

**SERVIMOS
PEDIDOS POR
CORREOS**
Mándanos
75 ptas en sellos (Gastos de envío) y recibirás GRATIS nuestro Catálogo 1994.

- * Todo el cómic Nacional y USA.
- * Cómic europeo y erótico.
- * Manga JAPONES y Anime.
- * Revistas y Fanzines (de manga y comic-book)
- * Posters y Merchandising.
- * Películas de Manga Video.
- * Video-Juegos de Super-NES y Mega Drive.
- * Wargames y Temáticos.
- * Rol Nacional y USA.
- * Figuras de Plomo de las mejores marcas.
- * LO TENEMOS TODO DE GAMES WORKSHOP : VEN Y LO COMPROBARÁS.
- * Material escénico para Dioramas y complementos.

Y MUCHO MAS ...



¿JUEGAS CON NOSOTROS?

¿Crees que ya lo has visto todo?

¡Te proponemos un verdadero desafío!

AREA XXI

Juegos Interactivos

MUCHO MAS QUE JUEGOS POR CORREO: Enfrentate y alíate con decenas de jugadores sobre mundos desconocidos sin necesidad de salir de tu casa. Elige tu juego y prepárate para hacer amigos en toda España:

VIRUS

El mundo Submicroscópico
Un viaje alucinante al reino de los microorganismos; una lucha donde sólo importa la supervivencia y el poder.

LIBERTAD o MUERTE

En el espacio nadie oír tus gritos...
Entra en la batalla épica del 7.302 sobre el asteroide Atropos; la suerte de la Federación Estelar puede estar en tus manos.



Multitud de posibilidades para jugar:
Correo Postal, Teléfono, Fax y Módem

¡Escríbenos ya!

Recibirás información detallada gratuitamente

AREA XXI

Nou del Convent 43, 5º. 46680. ALGEMESÍ, València
Tel./Fax: (96) 248 31 63 BBS: (96) 241 43 59

CON PIES DE PLOMO



MAS DRAGONES QUE NUNCA

Si los famosos saurios alados que revolotean por esta revista se extinguieron como los dinosaurios, no lo sabemos, pero es cierto que cada vez están más vivos entre nosotros, en multitud de representaciones distintas...

Para estas Navidades tendréis la oportunidad de tener en vuestras manos algunas de las novedades que *Mithril Models* tiene preparadas. La primera es una nueva caja llamada *La Venganza de Smaug* (Ref M345), donde podréis encontrar a uno de los dragones más famosos de la Tierra Media; como podréis observar, sólo disponemos de la ilustración, que ya promete mucho, pero cuando leáis estas líneas ya estará disponible en vuestras tiendas habituales.

La segunda novedad es que los jugadores de wargames, aficionados a la Tierra Media, podrán hacerse con unos maravillosos ejércitos compuestos por unas treinta figuras, totalmente nuevas, y que vienen en unos prácticos maletines (que vienen de regalo, para que luego os quejéis), con vistas a su transporte y cuidado. Esta nueva serie tiene por nombre *Mithril Warbands*.

El primer ejército, los *Orcos de Mordor* (Ref. M336), son orcos uruks de Sauron, de tamaño humano y especialmente criados para no sufrir daño a causa de la luz diurna. Indisciplinados e inconstantes, eran organizados en subunidades tribales de infantería ligera-media, cuyas armas favoritas son la cimitarra y

la jabalina, aunque también cuentan con arqueros eficaces.

El *Ejército de Gondor* (Ref. M337, que es la segunda caja de la serie) tuvo un papel decisivo en la Guerra del Anillo, aportando la mayoría de tropas para las batallas en

los campos de Pelennor y el portal de Morannon. Están compuestos por infantería media y pesada, armada con jabalinas y escudos, amén de tropas ligeras de arqueros.

Los próximos ejércitos disponibles serán los *Medio-orcos de Sauroman* y los *Enanos de la Colina de Hierro*, de los que ya informaremos en próximos números.

Y aprovechando estas fiestas, una nueva empresa americana, *Harlequin Miniatures*, nos invade con más de treinta nuevas referen-

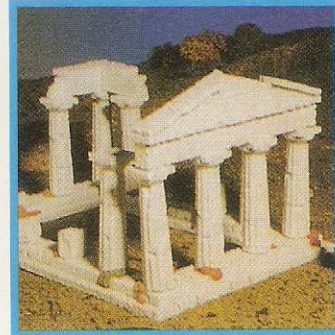
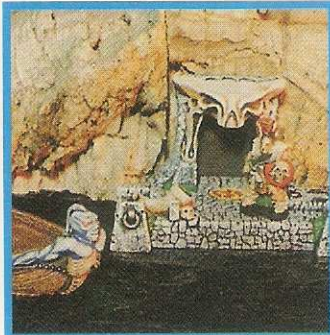
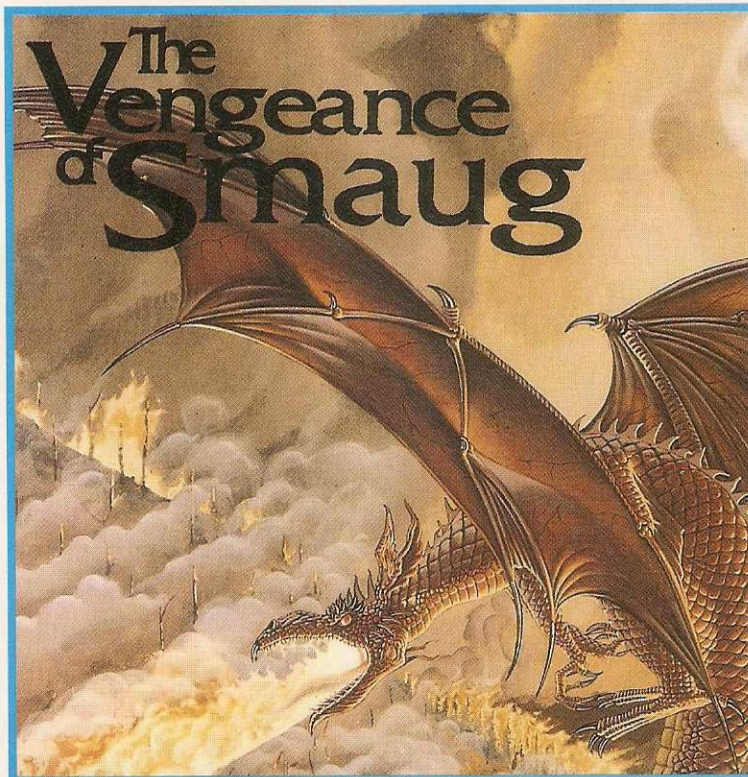
cias, diseñadas y esculpidas por antiguos miembros de *Citadel Miniatures*, que han decidido montarse una empresa por su cuenta. Nuevamente volvemos a encontrar a nuestro amigo Charles Elliott, que ya conocemos de *Heartbreaker*, y que esta vez nos sorprende con más elfos del bosque y muertos vivos. Por su parte, Kev Adams sigue con sus magníficos orcos y enanos, que todo el mundo debería conocer ya. También hay sitio para nuevos fichajes, como el de Roy Eastland, que epata con sus singulares goblins del pantano, muy recomendables, además de altos elfos y guerreros celtas. Para próximos artículos prometemos disponer de muchas ilustraciones de esta nueva compañía.

Y como que una imagen vale más que mil palabras, aquí tenéis algunas de las novedades de Grendel Productions:

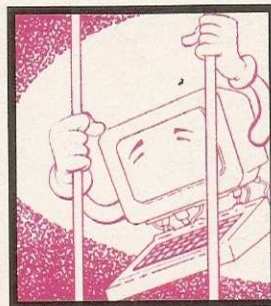
- F0050 Muelle de carga de ciencia ficción
- F0051 Ruinas de la Acrópolis (¡Soberbia!)
- F0052 Bote y embarcadero del río Styx
- F0053 El Gran Dragón Verde
- F0054 Torre Enana
- (Para ampliar la fortaleza F0040)

Será pues hasta el año que viene, y que los Reyes Magos o Papá Noel sean pródigos con vosotros. Que lo paséis cañón.

—Mariano Liwski y
Angel Carrillo



BYTES Y MAZMORRAS



GENIO, FIGURA Y PIEDRAS LUNARES

¡Alá sea con vosotros, carísimos míos! Antes de empezar con mi rollo de todos los meses (ya he dado dos pistas en lo que llevo escrito, que conste), quisiera dar las gracias de todo corazón a todos los que me escribís animándome a seguir con la sección, preguntándome cosas o simplemente diciéndome que os gusta. No puedo describir con palabras lo que siento por dentro cuando me dan cartas a mi nombre o me enseñan las muchas loas que incluís en los mensajes a la redacción. Gracias de verdad. Entre muchos otros, a Manolo, de Córdoba, puedo decirle que no me envíe tanto el trabajo, que también tiene sus sinsabores. Y a Javier Blasco, de Huesca, que tenga paciencia: yo también tengo un Mac, y los buenos juegos son menos para los ordenadores Apple. De todas maneras, pregunta en tu concesionario: me consta que hay versión Mac del *Eye of the Beholder I* y *II*, como mínimo.

Sabéis bien que llevo un par de números quejándome de que hay pocas cosas buenas que de verdad me atraigan, y que con el CD-ROM de por medio, nuestra afición está cambiando a marchas forzadas. Pero el otro día, mi querido consorte tuvo la genial intuición de regalarme *Al-Quadim, La Maldición del Genio*, de SSI, y he vuelto por mis fueros. ¡Más de doce horas de juego he necesitado para acabarlo! (¿Lo ves, amigo cordobés, como esto no es ninguna ganga?) Y el resultado, en fin, un poco de todo.

El programa de instalación es muy bueno, pero *Al-Quadim* precisará 2,5 megas de memoria XMS libre (ya podéis ir sacando el Smartdrive del arranque), y a mí me ha dado mucha faena para poder configurarlo correctamente con mi nueva Sound Blaster 16. De espacio, unos 14 megas, que con los «saves» diversos pueden acabar siendo 16 y pico. Al final, he tenido que tirar de «boot disk» (el propio programa te permite crearlo), solución de la que nunca he sido

muy partidaria.

TSR y SSI nos dicen que se trata de un juego de rol, pero la verdad es que yo lo veo más como una videoaventura con muchos combates. La única elección que podemos hacer a la hora de crear a nuestro personaje es darle un nombre (se recomienda que sea de estilo árabe, ya que se apellida Al-Hazrad, y si le llamáis, por ejemplo, Chindasvinto, no quedará muy lucido). Todas las características del AD&D las pone el programa, supongo que de manera aleatoria... La Fuerza 18/74 fue un detalle de agradecer, desde luego.

El juego ha sido creado por Cyberlore Studios para SSI, y aunque hilan más fino a nivel de sprites que Event Horizon, echo de menos al equipo de Westwood, jellos sí que saben hacer presentaciones! El principio y el final de este *Al-Quadim* no son precisamente demasiado espectaculares (mucha letra y poco gráfico), así que la diversión tendremos que buscarla justo en lo que lleva por medio. Y el juego la posee.

Eres un joven corsario de familia bien, que regresas a casa para contraer matrimonio con la hija del califa. Vives en Zaratán, y tu familia anda un poco picada con otra llamada Wassab, porque vosotros tenéis genio propio y ellos, no. Logras que se firme la paz, pero Muliban, vuestro genio, se «chala» de manera incomprensible y hace zozobrar el barco de los Wassab, donde viajaban el califa y tu novia. Tu futuro suegro se libra por los pelos, su hija desaparece, al igual que tu hermano, pero nadie se cree que el genio actuase por cuenta propia, y culpan a tu familia del atentado contra los Wassab y el califa. Tu misión será esclarecer lo ocurrido y limpiar el honor familiar. Una tarea que no será nada sencilla.

Deberás hacerte con un barco, dominar la magia, pelear contra cientos de enemigos, recorrer extensos y peligrosos «dungeons», li-

diar con las idiosincrasias de la corte y vértelas cara a cara con los poderosos genios, como decía, en el más puro estilo de las videoaventuras clásicas.

Un punto de vista cenital representa el mundo de *Al-Quadim*, por el que te mueves con un control en el que los programadores no se han lucido mucho: el control por ratón es algo impreciso, pero con el teclado no mejora. El personaje que nos representa se mueve en todas direcciones, pero no cambia de encaramiento con facilidad. Será muy gracioso verle caminar hacia atrás como si hiciera el famoso «moonwalk» o retirarse sin dar la espalda a los jefes, pero a la hora del combate, o sois rápidos encaramando al enemigo, o perderéis muchos puntos de golpe. Usad la honda a distancia si es posible: en determinadas posiciones, apunta sola. Este inconveniente queda paliado en parte al subir dos niveles: si vas a ver al instructor de lucha en Bandar-Al-Sadat, pelea con él, y aprenderás dos nuevos golpes. El tercer golpe hace a nuestro protagonista girar en redondo con la espada, por lo que el estar dando la cara al enemigo no es ya tan importante.

Los laberintos están llenos de trampas, acertijos, pruebas y peligros, que hacen recomendable grabar el juego a menudo. Sobre todo, cuando andes «de matute» en el palacio del califa en determinados momentos: si te pillan un guardia, se acabó el juego.

Los diálogos, traducidos al castellano con mucha elegancia por Dro Soft, son muy divertidos e intuitivos, mediante un sistema de elección múltiple. Elegir la respuesta correcta sólo es crítico en determinados momentos, y me ha hecho mucha gracia el que puedas optar por un diálogo muy humilde, a lo «Mil y una noches», o bien por una insufrible chulería de corsario malcriado. Tu eres el que decides, pero os aviso que la primera actitud es muchísimo más beneficiosa.

Atentos a lo que hacéis: en *Al-Quadim* no sólo se consiguen pun-

tos de experiencia a base de matar monstruos y hallar tesoro, sino también con determinadas acciones y diálogos muy concretos. Vamos, como si tuviéramos a un perfecto máster evaluando nuestras acciones.

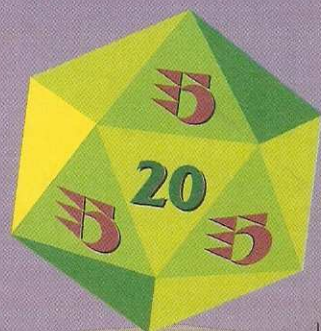
Ante todo, no os desesperéis ante un «parón». El juego es difícil, pero no imposible. En algunas partes se dan informaciones muy detalladas acerca de lo que tienes que hacer, y con un poco de imaginación, podrás salvar cualquier situación, por enrevesada que ésta te parezca. Quizá la parte en la isla de los genios es la más exasperante (menudo genio gastan los ídem), pero el camino se allana con facilidad.

Quizás haya que reprochar el que, alcanzado determinado punto de la aventura, ésta ya va «rodada y cuesta abajo», y que ciertas partes de nuestra misión no sean estrictamente indispensables para el gran final, que, para mi gusto, queda un tanto embarullado.

Me vais a perdonar que no ofrezca ninguno de mis «truquillos» para alterar el juego a vuestro favor, pero es que he sido incapaz de encontrar en los «saves» la información relevante. Al parecer, en SSI están hartos de que servidora les destripe los programas, y han encriptado los datos... (¡Es broma!) Eso sí, tengo por escrito la solución completa del juego, y si lo consideráis interesante, no tendré mayor inconveniente en publicarla.

En definitiva, un buen programa para conocer *Al-Quadim*, el universo «arábigo» de AD&D que, según me comentan en Zinco, no tiene fecha de salida aún en España. Me permito recomendarlo no sólo a los jugadores de rol, sino también a los aficionados a las videoaventuras estilo «Monkey» o «Indiana» y a los que gustan de los «rompecocos» inteligentes. Es decir, a una gran mayoría de usuarios de ordenadores personales. A unos y otros, os deseo que tengáis un muy venturoso año 1995.

—Laura Balestra



«Que se sepa, no existe ningún rey llamado Segismundo III, el Republicano.»

Périch

A sus RR.MM. los Reyes Magos de Oriente:
Vayan por delante mis saludos, queridas Majestades, los únicos monarcas del mundo cuya autoridad no ha sido aún puesta en duda, ni aparecen en la mal llamada «prensa del corazón». Supongo que en estos tiempos locos de faxes, motorolas, carriles-bus de la información y otras traperías tecnológicas, agradeceréis una carta escrita, aunque sea a través de un «mass-media» como cualquier otro. Tal y como está el patio, seguro que hasta vosotros os habéis comprado un ordenador para poder cumplir con vuestro loable cometido.

Me llamo Paco, y soy un chaval de veintiocho años cronológicos y diez mentales. Sobre lo del buen comportamiento durante el año, mejor no abundemos mucho, no vaya a ser... Dejémoslo en que tengo algunos pequeños vicios, que quedan totalmente ocultos por los grandes, y que me gustan las señoras, jugar a rol, ejercer de periodista y otras cosas igual de reprobables.

El motivo de mi carta, como cabe esperar, no es otro que solicitar alguna que otra fruslería para que dejéis en mi ventana el próximo día 6 de enero. Para que veáis que hay buena voluntad, mis compinches y yo os hemos dedicado un pequeño módulo de rol, en el que aparece como PNJ invitado vuestro compañero del alma en eso de repartir alegría, Papá Noel. Nobleza obliga, como reza el dicho. Para mí no es que pida mucho, pues no soy ambicioso y he aprendido a buscar la felicidad en las pequeñas cosas de la vida. He aquí mi lista:

- Cuatro megas de RAM más para mi PC.
- La nueva edición del JdR *Macho Women With Guns* (es uno de mis favoritos)
- Unos dados, de esos todo seises, para generar mis personajes en AD&D.
- La colección completa de los *G.I. Joe* de *Street Fighter II* (y no os olvidéis de la Chun Li y el Guile!).
- Las películas de *El Vengador Tóxico I* al *III*, en video.

—Doce cartas muy raras para el *Magic* y otras tantas para el *Spellfire*. Ya puestos, unos «boosters» de *Super Deck!* serían todo un detalle. Estoy harto de que mi novia siempre me gane.
—Y el último compact de los ZZ Top.

Por esta vez dejaremos pasar lo del Scalextric, el conjunto de Máster de la señorita Pepis y lo de la Barbie Red Sonja con sus complementos, que ningún año me lo queréis traer (y que conste que no es un reproche). Mis padres me enseñaron desde pequeño que la avaricia rompe el saco, y que no hay que pasarse con la lista de los Reyes.

Las otras cosas que os quisiera pedir no son para mí, sino para todos mis hermanos en el rol, que andan diseminados por esos mundos de Dios, pero que yo sé que están ahí, al otro lado. Son simples deseos personales; yo no soy quien para arrogarme autoridad ni representación alguna, pero quiero pensar que, si se cumplieran, nuestra vida sería mucho más agradable de lo que ya es.

Me gustaría que el ambiente de compañerismo y entendimiento que pudo palpase en las GEN CON durase todo el año, y que por fin todo el mundo comprendiera que estamos en esto para divertirnos y para hacernos un poco más personas. Quisiera que por fin la gran mayoría dejase de mirarnos como bichos raros que hacemos cosas extrañas, y que viese a unos aficionados entusiastas, no muy distintos a los maquettistas ferroviarios, los filatélicos o la gente que gusta de hacer cosas creativas en su tiempo libre.

No os olvidéis de los nuevos amigos que se están uniendo a nuestra gran familia en Argentina, Chile, México y Venezuela, que las están pasando canutas para conseguir material con el que jugar, y aunque estamos intentando echarles una mano, nosotros solos no podemos con todo.

Un anhelo que tengo, también muy importante, es que todos los que nos hemos propuesto

vivir de esto podamos anotar nuevos proyectos en nuestra agenda un año más, y que nadie tenga que cerrar el chiringuito porque el mercado se satura y todas esas cosas que se están vaticinando por ahí. Es el gran miedo que muchos tenemos y nadie confiesa. Espero que nos echéis un cable, para que lo que ya algunos llaman el «efecto Francia» no sea más que una vaga espada de Damocles que podamos usar, en estas fechas, para partir el turrón.

Quisiera asimismo que los clubes que andan como locos buscando un mísero lugar donde instalar su mesa dejasen de dar tumbos y encontraran un huequico donde poder hacer sus partidas. Que los másters turbios aprendieran a montar grandes «performances», y que los caotiquillos de siempre no se pasen la partida entera protestando con las reglas en la mano. No, si nosotros ya ponemos de nuestra parte con artículos apropiados y mucha buena fe, pero me sé de unos cuantos que os agradecerían de manera especial este favor.

Haced que las chicas que juegan a rol, que cada vez son más, loado sea Crom, se centupliquen, para repartir alegría y buen hacer a todos esos círculos de jugadores que viven un poco en la tristeza de su celibato lúdico. Sería maravilloso que la gran mayoría de jugadores tuviera que aprender a decir «mistress» en lugar de «máster».

No os olvidéis tampoco de los que ahora sólo juegan con cartas coleccionables: que se animen a ir un poco más adelante, y que no se queden parados en la antesala de un mundo mucho más divertido de lo que imaginan.

Al llegar al final de la carta, pienso que a lo mejor me he dejado algo en el tintero, pero sé que nos conocéis bien, y no escatimaréis esfuerzos para darle un empujoncito a toda esta gente que, contra viento y marea, hasta aún cree en vosotros. Recibid mi más distinguida consideración, un fuerte abrazo, y a ver si no os hacéis tan caros de ver, que desde hace casi dos milenios, sólo os vemos la corona una vez al año.

—Francisco José Campos

P.D.: Si lo de los *G.I. Joe* no puede ser, me contentaría con unos robots *Transformer* para jugar a *BattleTech*. Gracias.